

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENTS (TGT)* PADA SISWA KELAS V
SDN BRONGGANG, CANGKRINGAN
SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Yuristya Perdana Kurnianto
NIM 09108247045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

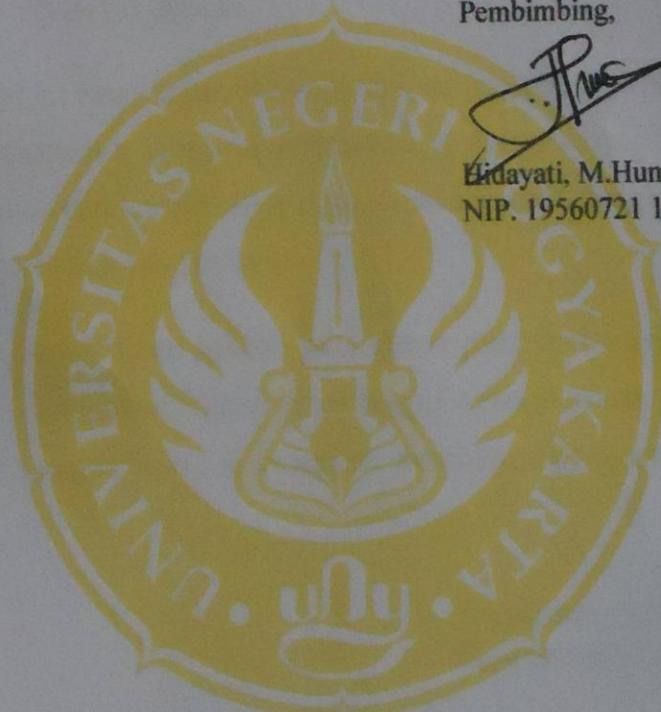
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA SISWA KELAS V SDN BRONGGANG, CANGKRINGAN, SLEMAN” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 26 April 2013

Pembimbing,


Eidayati, M.Hum
NIP. 19560721 198501 2 002



HALAMAN SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuristya Perdana Kurnianto

NIM : 09108247045

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengatauhan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera pada lembar pengesahan adalah asli. Apabila terbukti tanda tangan dosen penguji tersebut adalah palsu, maka saya bersedia untuk memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahun kemudian.

Yogyakarta, April 2013
Yang menyatakan,

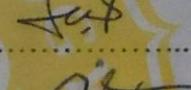


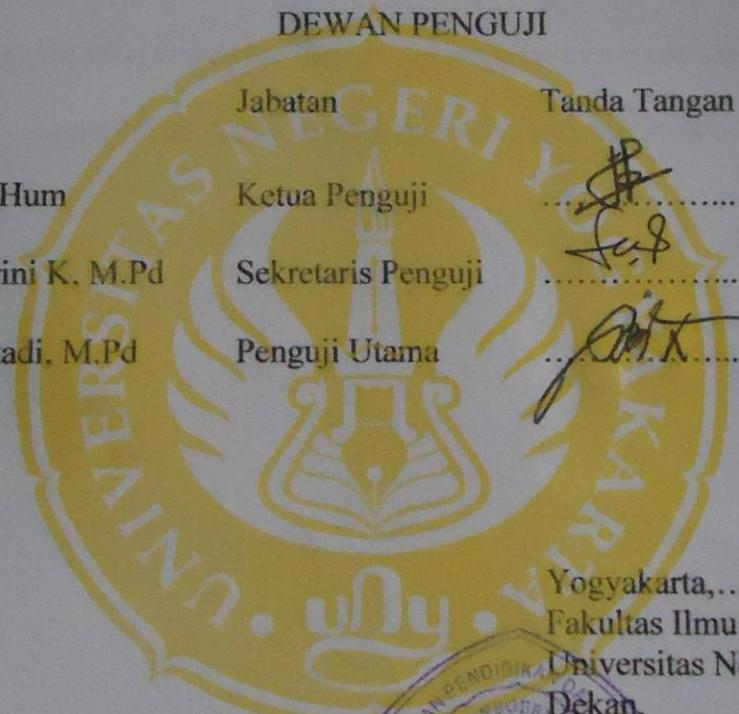
Yuristya Perdana kurnianto
NIM. 09108247045

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA SISWA KELAS V SDN BRONGGANG, CANGKRINGAN, SLEMAN" yang disusun oleh Yuristya Perdana Kurnianto, NIM 09108247045 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Mei 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hidayati, M.Hum	Ketua Penguji		17.06.2013
Sekar Purbarini K, M.Pd	Sekretaris Penguji		18.06.2013
Dr. Ali Muhtadi, M.Pd	Penguji Utama		17.06.2013



28 JUN 2013
Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

HALAMAN MOTTO

Sebaik-baiknya usaha adalah usaha tangan seseorang pekerja apabila ia mengerjakannya dengan tulus. (H.R Ahmad)

Satu niat dan kesungguhan akan mengalahkan seribu kemalasan.

(Penulis)

Semangat dan do'a orang tua dan orang yang berarti membukakan jalan kemudahan dalam meraih apa yang kita inginkan .

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya berbalut syukur terbingkiskan kepada :

- ❧ Ayah dan Ibuku (Suprapto & Almarhumah Dasih Wulandari) tercinta, terimakasih atas untaian pinta, do'a serta petuah sehingga memberikan kemudahan dalam setiap harap dan langkah.
- ❧ Dik Suparmi yang telah memberikan bantuan tanpa lelah, do'a yang selalu terlantun, semangat yang terus mengalir serta kesabaran dalam mencapai setiap harapan.
- ❧ Adiku (Nungki Rizka Nugraheni) semangat dan sentilan yang selalu membangkitkan secercah api semangat dan berjuang.
- ❧ Sahabat-sahabatku PKS F 2009 atas motivasi dan semangat yang begitu hangat.

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENTS* (TGT) PADA SISWA KELAS V
SDN BRONGGANG, CANGKRINGAN
SLEMAN**

**Oleh
Yuristya Perdana Kurnianto
NIM. 09108247045**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan, Sleman tahun ajaran 2012/2013 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action reaserch*) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan, Sleman semester gasal tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen berupa lembar observasi dan soal tes. Sebelum digunakan instrument terlebih dahulu divalidasi secara *expert judgement*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar IPS yakni 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 dan meningkatnya kualitas proses (partisipasi/keterlibatan siswadan aktifitas guru) dalam lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebelum dilakukannya tindakan 6 siswa mencapai ketuntasan (30%) dan 14 siswa belum mencapai ketuntasan (70%). Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 8 siswa (40%) dan belum tuntas 12 siswa (60%). Setelah tindakan siklus II, siswa tuntas belajar 18 siswa (90%) dan belum tuntas 2 siswa (10%). Rata-rata prestasi belajar siswa sebelum tindakan 57,40, setelah siklus I meningkat menjadi 63,90, setelah siklus II meningkat menjadi 78,80.

Kata Kunci : *prestasi belajar IPS, model pembelajaran kooperatif tipe TGT*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Bronggang, Cangkringan, Sleman” ini dengan lancar. Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak akan terwujud tanpa dukungan dan kerjasama dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan rekomendasi untuk keperluan penulisan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan rekomendasi dan bantuan dari awal pembuatan proposal hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.
4. Ibu Hidayati, M.Hum. selaku pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

5. Ibu Sekar purbarini Kawuryan,M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing dalam penyusunan instrument dalam penelitian ini yang telah memberikan bimbingan yang bermanfaat.
6. Bapak Ngadirman, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Bronggang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penyusunan penelitian.
7. Bapak Setya Henriawan & Ibu Jari Yatun yang telah meluangkan waktu dan memberikan bantuan sebagai kolaborator dalam penelitian ini.
8. Siswa kelas V SD Negeri Bronggang yang telah bersedia sebagai subyek dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangatnya.
10. Keluarga besar SD Negeri Bronggang Cangkringan yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
11. Semua teman S1 PGSD PKS angkatan 2009, terutama kelas F PKS UPP 1 yang telah memberikan semangat dan dukungan.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga amal baik yang telah mereka berikan senantiasa mendapat ridho dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Prestasi Belajar	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Prinsip-Prinsip Belajar.....	11
c. Tujuan Belajar.....	12
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	13
e. Prestasi Belajar.....	14
f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	15
2. Tinjauan Tentang IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	17
a. Pengertian IPS.....	17
b. Tujuan IPS	19
c. IPS di Sekolah Dasar	21
d. Materi Pembelajaran IPS Kelas V	23
3. Model Pembelajaran.....	24
a. Pengertian Model-Model Pembelajaran	24
b. Model-Model Pembelajaran	25

c. Unsur-Unsur Model Pembelajaran	27
4. Pembelajaran Kooperatif	28
a. Pengartian Pembelajaran Kooperatif	28
b. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif	29
c. Prisip dalam Pembelajaran kooperatif	30
d. Fase-Fase dalam Pembelajaran Kooperatif	31
e. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif	32
f. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	33
5. Karakteristik Anak SD	39
a. Karakteristik Siswa Kelas V SD	40
B. Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Pikir.....	43
D. Hipotesis Tindakan.....	45
E. Definisi Operasional Variabel	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Setting Penelitian.....	48
C. Subjek dan Objek Penelitian	50
D. Desain Penelitian	50
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Instrumen Penelitian	58
G. Teknik Analisis Data.....	62
H. Indikator keberhasilan	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 69	
A. Hasil Penelitian	69
1. Deskripsi Pratindakan.....	69
2. Deskripsi Hasil Penelitian	72
a. Siklus I	72
b. Siklus II.....	101
B. Pembahasan	127
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 134	
A. Kesimpulan	134
B. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA 137	
LAMPIRAN..... 141	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	SK dan KD Mata Pelajaran IPS Kelas V SD	23
Tabel 2	Fase-Fase dalam Pembelajaran Kooperatif.....	31
Tabel 3	Aturan Penskoran dengan Empat Pemain.....	38
Tabel 4	Kriteria Penghargaan Kelompok	38
Tabel 5	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	38
Tabel 6	Kisi-Kisi Lembar Observasi aktivitas Siswa	59
Tabel 7	Kisi-Kisi Tes Akhir Siklus I	61
Tabel 8	Kisi-Kisi tes Akhir Siklus II	62
Tabel 9	Taraf Keberhasilan Proses Pembelajaran.....	64
Tabel 10	Prestasi Belajar Siswa Sebelum tindakan	70
Tabel 11	Prestasi Belajar Siswa Setelah tindakan Siklus I	90
Tabel 12	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	93
Tabel 13	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	94
Tabel 14	Tabel Pencapaian Penghargaan Kelompok.....	116
Tabel 15	Prestasi Belajar Siswa Setelah Tindakan Siklus II.....	116
Tabel 16	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	121
Tabel 17	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Model Kemmis dan Mc taggart	52
Gambar 2	Diagram Batang Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Bronggang Sebelum Tindakan	71
Gambar 3	Diagram Batang Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Bronggang Pasca Siklus I	91
Gambar 4	Diagram Batang Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Bronggang Pasca Siklus II	117
Gambar 5	Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan Siswa dalam Pembelajaran Pratindakan, Pasca Siklus I, dan Pasca Siklus II ...	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Akhir Siklus I	141
Lampiran 2	Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Akhir Siklus II	142
Lampiran 3	Pedoman Observasi Guru	143
Lampiran 4	Pedoman observasi Siswa	146
Lampiran 5	Soal akhir Siklus I	149
Lampiran 6	Soal Akhir Siklus II	153
Lampiran 7	Pernyataan Validator Instrumen	157
Lampiran 8	RPP Siklus I	158
Lampiran 9	RPP Siklus II	171
Lampiran 10	LKS, Soal <i>Games</i>	186
Lampiran 11	Kunci jawaban LKS dan <i>Games</i>	194
Lampiran 12	Aturan Permainan dan penskoran	203
Lampiran 13	Hasil Nilai Siswa dan Pengelompokan Siswa	206
Lampiran 14	Hasil Observasi Guru	222
Lampiran 15	Hasil Observasi Siswa	226
Lampiran 16	Catatan Lapangan	230
Lampiran 17	Hasil Pekerjaan Siswa	238
Lampiran 18	Foto-foto kegiatan	242
Lampiran 19	Surat Ijin Penelitian	244

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan merupakan hal yang tidak lagi dipandang remeh. Banyak kalangan memperhatikan dan memantau dunia pendidikan. Terlebih di Indonesia, di tengah kondisi bangsa yang masih terpuruk pendidikan diharapkan menjadi suatu solusi untuk perbaikan kehidupan bangsa. Banyak kalangan menuntut perbaikan kualitas dan pembaharuan dalam pendidikan itu sendiri.

Dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu disoroti yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas metode pembelajaran (Asrori Ardiansyah, 2012). Ketiga hal tersebut saling bertalian dalam proses pembaharuan pendidikan. Pembaharuan kurikulum di dalamnya terdapat peningkatan kualitas pembelajaran dan dalam peningkatan kualitas bertalian dengan efektifitas penggunaan metode pembelajaran. Ketiga hal tersebut tidak dapat dipisahkan. Kualitas pembelajaran terkait langsung dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas.

Sebagai guru haruslah memperhatikan ketiga komponen di atas. Proses pembelajaran haruslah dilakukan dengan optimal, efektif, dan efisien agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas akan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri. Terlebih pembelajaran di sekolah dasar, dikarenakan dalam tahap ini

merupakan tahap penanaman konsep dan dasar bagi anak dalam semua disiplin keilmuan. Menurut permendiknas nomor 41 tahun 2007 dinyatakan bahwa:

”Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien”.

Demikian pula dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. IPS di sekolah dasar mempunyai arti penting bagi siswa dalam mempersiapkan dan menjalani kehidupannya sejak lahir hingga akhir hayat. Dengan mempelajari IPS di sekolah dasar maka seorang siswa akan memiliki kecakapan hidup bersosial, hidup berdampingan dengan bagian lain di luar dirinya. Dengan kata lain, ilmu yang dipelajari tidak hanya dari aspek teoritis tetapi juga terdapat nilai praktisnya juga.

Sejalan dengan hal tersebut Wachidi (2000 : 47) merumuskan tujuan pokok dari pengajaran pengetahuan sosial, yaitu: (a) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda-benda disekitarnya; (b) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia yang lain; (c) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan masyarakat sekitarnya; (d) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan

dengan alam sekitarnya; (e) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan Tuhan. Dengan kata lain, seluruh aspek dalam kehidupan baik geografis, sejarah, ekonomi, budaya, sosiologi hingga kepercayaan yang secara terpadu terangkum dalam Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Proses Pembelajaran IPS yang menyenangkan di Sekolah Dasar sangat berperan dalam penentuan prestasi belajar yang dicapai siswa. Dalam pembelajaran IPS, pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada. Konsep-konsep tersebut akan tertanam dan mudah diaplikasikan oleh siswa jika pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa.

Namun dalam kenyataan di kelas, proses pembelajaran sering diabaikan. Terlebih dalam pembelajaran IPS media pembelajaran sangatlah terbatas, dan praktik yang digunakan cukup minim untuk mendukung upaya pemahaman konsep yang ada. Proses pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa mudah bosan. Siswa kurang tertarik jika hanya selalu mendengarkan guru yang berceramah. Akibatnya siswa mencari kegiatan lain yang membuatnya senang dan dapat mengusir kebosanannya. Apa yang disampaikan oleh guru tidak akan membekas dan bermakna pada siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep pada semua mata pelajaran terutama mata pelajaran IPS.

Demikian halnya yang terjadi pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri Bronggang. Berdasarkan hasil telaah guru kelas, siswa masih

kesulitan dalam mata pelajaran IPS. Hal ini berdampak pada prestasi belajar siswa yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil Ulangan Tengah Semester Gasal 2012/2013 (UTS) dimana rata-rata mata pelajaran IPS adalah 57,40. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 65. Nilai tersebut tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Untuk mata pelajaran PKn nilai rata-rata adalah 71,35; Bahasa Indonesia 71,25; Matematika 60,85 ; dan IPA 68,55.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang lebih mendalam oleh guru serta tulisan siswa tentang kesulitan dalam belajar IPS di kelas, didapatkan beberapa item yang menjadi kesulitan siswa. Siswa merasa kesulitan terutama pada materi IPS yang berkaitan dengan sejarah. Materi dalam pelajaran IPS yang bermuatan sejarah cukup banyak dan membutuhkan kemampuan untuk menghafal. Materi yang banyak dirasa membosankan bagi siswa, dan siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Kesulitan yang dirasakan siswa juga dikarenakan guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Guru menjadi tokoh sentral dalam pembelajaran. Guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Metode ceramah lebih banyak digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk menyampaikan dan mengejar materi yang cukup banyak. Proses pembelajaran cenderung monoton dan siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat saat diperintah oleh guru. Saat diberikan pertanyaan, siswa lebih banyak diam dan tidak menjawab. Saat

diberikan kesempatan bertanya siswa juga tidak menggunakan kesempatan tersebut, dan siswa hanya diam saja. Dampaknya apa yang disampaikan oleh guru tidak akan membekas dan bermakna pada siswa. Selain metode yang monoton dan membosankan media pembelajaran juga kurang bervariatif.

Hal ini dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh sekolah dan keterbatasan media khususnya untuk belajar IPS. Terlebih materi-materi yang berkaitan dengan sejarah, media untuk mempermudah siswa belajar sejarah sangatlah terbatas karena berhubungan dengan dimensi waktu masa lampau. Bukti-bukti sejarah pada masa lampau dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau sangat sulit untuk dituangkan dalam media yang *riil*. Media berkaitan dengan sejarah yang banyak ditemukan hanya berupa gambar, dan media ini kurang optimal untuk mengaktifkan siswa.

Berangkat dari hal di atas, masalah tersebut menjadi masalah yang harus segera menjadi perhatian bersama untuk segera dicari solusi dan pemecahannya. Untuk itu peneliti tergerak segera menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan cara merubah paradigma belajar siswa yang masih terpusat pada guru dan membosankan. Hal itu dilakukan dengan mencari model pembelajaran baru yang lebih bervariatif dan inovatif yang merangsang keaktifan serta ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, model yang digunakan dapat berdaya guna karena memberikan keterampilan siswa untuk bekerjasama dan berinteraksi dengan siswa lain disamping segi kompetisi positif yang masih tetap terpelihara. Pada akhirnya

setiap individu akan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS-nya dan dapat berdaya guna meningkatkan keterampilan sosialnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Anita Lie (2002: 8) salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran yang mengasah kemampuan individu dalam memahami suatu materi melalui penyajian *game-game* akademik dalam sebuah tim. Model pembelajaran tersebut dipilih karena dirasa sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Sumadi Suryobroto (1984: 120) menyatakan beberapa sifat khas anak kelas tinggi sekolah dasar, yakni (a) adanya perhatian terhadap praktik sehari-hari yang konkret, (b) amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar, (c) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada mata pelajaran yang khusus, (d) sampai kira-kira 11 tahun anak membutuhkan bantuan guru untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya, (e) anak memandang nilai (angka rapor) adalah ukuran tepat mengenai prestasi sekolahnya, (f) anak gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama. Berdasarkan pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa dalam usia kelas V SD masih sangat senang bermain, senang berkelompok, dan rasa keingintahuannya sangat besar. Maka perlu dirancang suatu pembelajaran yang dapat mengakomodir semua itu. Sehingga dipilihlah model pembelajaran TGT.

Dengan kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas V SD diharapkan pembelajaran akan berjalan lebih menarik, tidak membosankan bagi siswa dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam bekerjasama dengan teman sebaya. Namun demikian, setiap individu tetap bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar individu dan kelompok. Pembelajaran akan mendorong siswa untuk lebih berani dalam mengemukakan pendapat di depan kelas. Selain itu, dapat melatih siswa bekerja dalam tim yang terbentuk secara heterogen, meningkatkan daya saing siswa dalam pembelajaran sehingga dari keuntungan tersebut dapat memacu peningkatan prestasi belajar siswa secara merata sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

B. Identifikasi Masalah

Secara spesifik beberapa masalah mendasar yang dapat diidentifikasi peneliti dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Bronggang yaitu :

1. Kurangnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran IPS.
3. Rendahnya prestasi belajar IPS.
4. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan sosial dan prestasi belajar siswa, sehingga keterampilan sosial dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Guna memfokuskan kajian dalam penelitian ini, maka permasalahan yang ada perlu dibatasi. Hal ini juga bertujuan agar objek penelitian dapat diteliti secara terfokus, dapat dilakukan pengkajian secara mendalam, serta dapat diupayakan solusi pemecahannya. Untuk itu peneliti membatasi pada kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran dan belum diterapkannya model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan sosial dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Bronggang, sehingga keterampilan sosial dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana penerapan pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Bronggang, Cangkringan?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tersebut adalah :

1. Meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Bronggang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan / acuan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme sebagai pendidik.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- c. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan telaah guna penyempurnaan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas dan dapat meminimalisir permasalahan yang timbul di dalam kelas.

b. Bagi Siswa

Memberikan wawasan baru dalam pembelajaran IPS, dengan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan prestasi belajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang konkret bagi sekolah dalam upaya perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran dan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Sebelum membahas tentang prestasi belajar maka terlebih dahulu akan dibahas mengenai belajar itu sendiri. Banyak ahli yang mendefinisikan tentang belajar. Baharudin (2009: 162) menyatakan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Sejalan dengan hal tersebut Syaiful Sagala (2003: 37) mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Slameto (2003: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sementara itu, Morgan dalam Ngahim Purwanto (2006: 84) berpendapat bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Secara lebih rinci Ibrahim Mustaqim (2001: 34) memberikan batasan tentang belajar, yaitu:

1. suatu aktivitas atau usaha yang disengaja.
2. aktivitas tersebut menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baru, baik yang segera nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari.
3. perubahan-perubahan itu meliputi perubahan keterampilan jasmani, kecepatan perceptual, isi ingatan, abilitas berpikir, sikap terhadap nilai-nilai dan inhibisi serta lain-lain fungsi jiwa (perubahan yang berkenaan dengan aspek psikis dan fisik). Perubahan tersebut relatif konstan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses yang disengaja untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat permanen melalui berbagai pengalaman atau pelatihan. Belajar akan lebih bermakna apabila subyek belajar mengalami dan melakukannya.

b. Prinsip-prinsip belajar

Guna menciptakan suatu kegiatan belajar yang kondusif dan bermakna, maka guru harus memperhatikan tentang prinsip-prinsip dalam belajar. Terdapat berbagai pandangan tentang prinsip belajar dengan segala persamaan dan perbedaannya. Secara umum prinsip pembelajaran digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang baik. Dimyati dan Mudjiono (2006: 42-49) mengatakan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran tersebut antara lain:

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung
- 4) Pengulangan

- 5) Tantangan
- 6) Balikan dan penguatan
- 7) Perbedaan individual

Disisi lain Burhanudin (2007: 16) mengungkapkan bahwa prinsip belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang belajar, bukan orang lain, untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- 3) Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah pada proses pembelajaran.
- 4) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar lebih berarti.
- 5) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa banyak prinsip dalam belajar. Prinsip –prinsip tersebut harus diperhatikan dan menjadi pegangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut maka pembelajaran akan lebih bermakna bagi guru maupun bagi siswa itu sendiri.

c. Tujuan Belajar

Gagne (Hasibuan Mujiono, 2002 : 46) mengemukakan beberapa tujuan belajar antara lain :

- 1) Keterampilan intelektual yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik
- 2) Strategi kognitif, mengatur cara belajar dan berpikir seseorang di dalam arti seluas luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang.
- 4) Ketrampilan motorik yang diperoleh di sekolah antara lain menulis, mengetik, menggunakan jangka, dll. Sikap dan nilai berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan tingkah laku terhadap orang lain, barang atau kejadian.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Muhibbin Syah (1995; 132) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar.

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan / kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa
- 3) Faktor Pendekatan Belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

M. Dalyono (2005: 55-60) menyebutkan faktor-faktor yang menentukan terhadap pencapaian hasil belajar antara lain:

- a. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)

Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi, bakat minat, dan cara belajar.

- b. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri)

Faktor eksternal berupa keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi dalam belajar terbagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor Internal meliputi kesehatan, intelegensi, bakat, minat dan cara belajar sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

e. Prestasi Belajar

Hadari Nawawi (Maryatun, 2010: 42) menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut Maryatun (2010: 42) menjelaskan bahwa prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan aktual yang diukur berupa penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari proses pembelajaran di sekolah. Oemar Hamalik (2001: 4) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hal-hal yang telah dicapai oleh seseorang. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila

memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebaliknya prestasi dikatakan kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi.

Suratinah Tirtonegoro (1980: 43) berpendapat bahwa prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan instrumen yang relevan. Prestasi belajar tersebut merupakan hasil pengukuran dari usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai pada periode tertentu.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa dalam kegiatan belajar, yang diperoleh dengan kegiatan pengukuran dan dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, maupun kalimat sebagai bentuk keberhasilan belajar dalam periode tertentu.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991: 131) adalah faktor stimuli belajar, faktor metode belajar dan faktor individual.

- 1) Faktor-faktor Stimuli Belajar, yakni segala hal di luar individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Faktor stimuli belajar meliputi:
 - a) panjangnya bahan pelajaran

- b) kesulitan bahan pelajaran
 - c) berartinya bahan pelajaran
 - d) berat ringannya tugas
 - e) suasana lingkungan eksternal
- 2) Faktor-faktor Metode Belajar
- a) Kegiatan berlatih atau praktek
 - b) “*overlearning*” dan “*drill*”
 - c) Resitasi selama belajar
 - d) Pengenalan tentang hasil-hasil belajar
 - e) Belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian
 - f) Penggunaan modaliter indera
 - g) Bimbingan dalam belajar
 - h) Kondisi-kondisi insentif
- 3) Faktor-faktor Individual
- a) Kematangan
 - b) Faktor usia kronologis
 - c) Faktor perbedaan jenis kelamin
 - d) Pengalaman sebelumnya
 - e) Kapasitas mental
 - f) Kondisi kesehatan jasmani
 - g) Kondisi kesehatan rohani
 - h) Motivasi

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dalam prestasi belajar banyak faktor yang berpengaruh. Oleh karena itu, agar dapat meraih prestasi yang baik maka dalam belajar harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian tersebut adalah prestasi belajar IPS. Prestasi tersebut diperoleh melalui hasil pengukuran secara *post test*. Guna mencapai prestasi yang maksimal maka guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan mencapai hasil *post tes* yang maksimal dan pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Tinjauan tentang IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian IPS

Saidiharjo (Hidayati dkk, 2008: 8) menyatakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik dan sebagainya. Sementara itu (Pusat Kurikulum 2006: 5) menyatakan bahwa IPS adalah hasil integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu IPS seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Hal senada diungkapkan Moeljono Cokrodikardjo dalam Hidayati dkk (2008: 8) mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu

pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Sementara itu, dalam Kurikulum 2006, mata pelajaran IPS disebutkan sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs. Mata pelajaran ini mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran IPS memuat materi : geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Sejalan dengan kurikulum 2006, Savage dan Armstrong (Fakih Samlawi, 1998: 3-9) struktur IPS tersusun dalam tiga tingkatan dari yang paling sempit ke yang paling luas, yaitu:

- 1) fakta, yaitu informasi atau data yang ada dalam kehidupan dan dikumpulkan oleh para ahli ilmu sosial yang terjamin kebenarannya. Fakta sangat penting dalam struktur atau susunan ilmu karena fakta tersebut membantu membentuk konsep dan generalisasi.
- 2) konsep, yaitu penamaan untuk sesuatu yang membantu seseorang mengenal, mengerti, dan memahami sesuatu tersebut.
- 3) generalisasi, yaitu sejumlah konsep yang memiliki keterkaitan dan makna. Generalisasi mengungkapkan sejumlah besar informasi.

Dari pendapat ahli di atas ditarik suatu kesimpulan bahwa IPS merupakan ilmu yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial. Didalamnya

mengkaji seperangkat fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. IPS diajarkan di sekolah dasar.

b. Tujuan IPS

Hasan Said Hamid (1996; 107) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu

- 1) pengembangan kemampuan intelektual siswa,
- 2) pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta
- 3) pengembangan diri siswa sebagai pribadi

Mengingat hakikat IPS merupakan perpaduan pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial dan harus mencerminkan sifat interdisipliner, maka tujuan kurikuler pengajaran IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya adalah sebagai berikut:

- 1) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- 3) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan integralnya.
- 4) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan

kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu dan teknologi (Nursid Sumaatmadja, 1980: 48).

Tinjauan lain bertalian dengan tujuan IPS adalah Permendiknas 22 Tahun 2006 menerangkan bahwa Mata Pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

Sejalan dengan tujuan yang termuat dalam Permendiknas 22 Tahun 2006 Muhammad Noman Sumantri (2001: 259) menyatakan bahwa pada dasarnya terdapat empat pendapat mengenai tujuan pengajaran IPS di sekolah, yakni:

- 1) Untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya.
- 2) Menumbuhkan warga negara yang baik.

- 3) Organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang akan meneruskan pendidikannya ke universitas maupun yang akan terjun langsung ke masyarakat.
- 4) Pengajaran IPS di sekolah dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya “tertutup” (*closed areas*). Maksudnya adalah bahwa dengan mempelajari bahan pelajaran yang pantang (tabu) untuk dibicarakan, siswa akan memperoleh kesempatan untuk memecahkan konflik intrapersonal maupun antar-personal.

Berdasarkan uraian ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari IPS adalah membekali siswa untuk memiliki kecakapan, bakat, kemampuan hidup bersama dengan orang, lingkungan dan sesuatu di luar dirinya. IPS juga mendidik siswa untuk peka terhadap isu-isu sosial yang ada di sekitarnya sehingga dapat menyelesaikan masalah masalah yang timbul di masyarakat dan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

c. IPS di Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, IPS merupakan mata pelajaran yang menggunakan pendekatan terpadu (*integrated*), memuat materi, geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi (Supriya, 2009: 194). Dengan kata lain IPS di sekolah dasar mengajarkan beberapa disiplin ilmu sosial yang dirangkum secara terpadu. Dengan keterpaduan tersebut maka materi pembelajaran IPS banyak materi yang bersifat abstrak. Anak usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkeit, siswa masih memandang dunia

sebagai suatu keseluruhan yang utuh. Mereka memandang sesuatu berangkat dari sesuatu yang nyata (konkret). Untuk memudahkan siswa belajar ke arah sesuatu yang abstrak diperlukan suatu media konkret dan pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran IPS untuk menghadirkan media yang nyata dan konkret bukanlah sesuatu yang mudah, dikarenakan media dalam pembelajaran IPS sangat terbatas. Berangkat dari hal tersebut, maka dicari solusi dengan mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, terpusat pada siswa serta membawa kebermaknaan dalam belajar sehingga siswa akan mudah dalam mempelajari IPS. Melihat begitu banyaknya materi dalam pembelajaran IPS serta keterbatasan media maka guru haruslah pandai-pandai mengemas dan merancang suatu model pembelajaran yang terpusat pada siswa serta mempermudah siswa belajar konsep.

Saat ini banyak model pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran ini melatih siswa dalam berinteraksi dengan orang lain dalam kelompok, selain itu digunakan *game-game* dan *tournament* sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran ini maka diharapkan akan mempermudah siswa dalam mempelajari materi dan akan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

d. Materi pembelajaran IPS kelas V

Di sekolah dasar, dewasa ini kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kendati KTSP disusun oleh sekolah, namun Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) disusun oleh pusat. SK dan KD semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS disusun oleh Kementerian Pendidikan di tingkat pusat. Namun demikian indikator pembelajaran masing-masing KD dikembangkan oleh tiap satuan pendidikan. Jadi guru di setiap satuan pendidikan berhak mengembangkan indikator pembelajaran sesuai dengan kondisi di masing-masing satuan pendidikan. Berikut adalah muatan SK dan KD yang termuat dalam permendiknas 22 tahun 2006.

Tabel 1.
SK dan KD mata pelajaran IPS kelas V SD

SK	KD
Semester 1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-budha dan Islam di Indonesia 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya. 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. 1.5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia
Semester 2 Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Dengan melihat tabel di atas peneliti memfokuskan pada KD 1.2 yakni menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Materi tersebut cukup luas serta banyak fakta-fakta yang harus diingat oleh siswa. Dalam belajar materi tersebut diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan dan apa yang dipelajari siswa akan lebih bermakna.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan (Tuti Sukamto, 1992 : 14). Menurut Toeti (1995 : 78) yang dimaksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Chauchan dalam Wahab Abdul Azis (2008 : 52) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh dalam proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti dengan yang diharapkan. Disamping itu Sumarno (2012) mengatakan bahwa mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan

siswa, mampu berfikir kritis, memiliki ketrampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran lebih optimal.

Dari pendapat pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal dalam pembelajaran di kelas.

b. Model-Model Pembelajaran

Kardi Suparman dan Muhammad Nur (2009 : 41) memaparkan ada 5 model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengelola pembelajaran, antara lain :

1) Model pembelajaran langsung

Menurut Arends dalam Trianto (2009: 41) model pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap.

2) Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari sejumlah siswa yang heterogen baik dilihat dari kemampuan belajarnya, ras, suku atau jenis kelaminnya. Beberapa model pembelajaran kooperatif antara lain STAD, TGT, NHT, *Make- A Match*

(mencari pasangan), *Jigsaw* (model tim ahli), *Example non example*, *Picture and Picture*, dan model Investigasi (proyek).

3) Model pembelajaran berdasarkan masalah

Arends (Nurhayati Abbas, 2000: 12) menyatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning/PBL*) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan keterampilan yang yang lebih tinggi dan *inquiri*, melatih siswa agar mandiri dan percaya diri. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting.

4) Model pembelajaran diskusi

Model pembelajaran diskusi merupakan model pembelajaran yang sangat berkaitan dengan pemecahan masalah. Model pembelajaran ini sering disebut sebagai diskusi kelompok dan resitasi (pelafalan bersama).

5) *Learning strategy*

Strategi belajar yang baik adalah yang dapat menjamin tercapainya tujuan pengajaran yang efektif, efisien, dan ekonomis serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa baik secara intelektual maupun fisik. Oleh karena itu guru dalam proses belajar mengajar harus dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Unsur-unsur Model pembelajaran

Model-model pembelajaran terbentuk melalui berbagai kombinasi dari beberapa komponen yang dikembangkan dari berbagai asumsi, diantaranya adalah :

- 1) Mengajar adalah upaya menciptakan lingkungan yang sesuai, di mana terdapat berbagai bagian lingkungan mengajar yang memiliki saling ketergantungan.
- 2) Terdapat berbagai komponen yang meliputi isi, keterampilan perananperanannya mengajar, hubungan sosial, bentuk-bentuk kegiatan, sarana/fasilitas fisik dan penggunaannya yang keseluruhannya membentuk sebuah sistem lingkungan yang bagian-bagiannya saling berinteraksi yang mendesak perilaku seluruh partisipan baik guru maupun siswa.
- 3) Kombinasi yang berbeda antara bagian-bagian tersebut akan menghasilkan bentuk lingkungan yang berbeda dengan hasil yang berbeda pula.
- 4) Model pembelajaran akan menciptakan lingkungan, maka model menyediakan spesifikasi yang masih bersifat kasar untuk lingkungan dalam proses belajar-mengajar di kelas.

Berdasarkan asumsi-asumsi tersebut Joyce dan Weil dalam Rahman (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu:

- a) *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran.

- b) *Social system*, yaitu suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran.
- c) *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan dan merespon siswa.
- d) *Support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran.
- e) *Instructional* dan *nurturant effects*, yaitu hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effect*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effect*).

Jadi dapat disimpulkan bahwa antara asumsi, unsur dan model pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat. Model pembelajaran terbentuk berdasarkan asumsi-asumsi mengenai pembelajaran. Hal ini berangkat dari asumsi-asumsi mengenai pembelajaran yang kemudian membentuk unsur-unsur model pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran tidak akan ada dan pengaplikasiannya pun tidak akan berjalan dengan maksimal tanpa adanya unsur-unsur model pembelajaran.

4. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda atau heterogen (Wina Sanjaya, 2008:242). Menurut Etin Solihatin dan Raharjo (2007:4) pembelajaran

kooperatif adalah suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, terdiri dari dua orang atau lebih, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari tiap anggota kelompok itu sendiri.

Slavin (1984 : 167) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. (Kelly dalam Anita Lie : 2002) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah pengajaran yang dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil, dimana peserta didik bekerja sama untuk memperoleh motivasi belajar yang maksimal.

Dari uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

b. Ciri - ciri Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim dan Muslimin (2000 : 6) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar bekerja pada kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

- 3) Apabila mungkin anggota kelompok belajar berasal dari ras, budaya, agama, jenis kelamin yang berbeda.
- 4) Pembelajaran lebih berorientasi pada kelompok bukan individu.

c. Prinsip dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya (2008:244) ada empat prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) ketergantungan positif (*Positive Interdependence*)
yaitu keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya.
- 2) tanggung jawab perseorangan (*Individual Accountability*)
yaitu setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai tugasnya. Setiap anggota memberi yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.
- 3) interaksi tatap muka (*Face to Face Promotion Interaction*)
yaitu setiap anggota kelompok bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan.
- 4) partisipasi dan komunikasi (*Participation Communication*)
yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi
- 5) evaluasi proses kelompok
pada unsur ini kelompok perlu mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

d. Fase-fase Pembelajaran Kooperatif

Menurut Agus Suprijono (2009:65-66) sintak model pembelajaran kooperatif terdiri 6 fase, yaitu :

Tabel 2
Fase-fase dalam Pembelajaran Kooperatif

Fase-Fase	Perilaku Guru
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning</i> Mengorganisir peserta didik kedalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Fase pertama, guru mengklarifikasi maksud pembelajaran kooperatif karena peserta didik harus memahami prosedur dan aturan dalam proses pembelajaran. Fase kedua, guru menyampaikan informasi isi akademik. Fase ketiga, pada fase ini bisa terjadi kekacauan maka guru harus menjelaskan pentingnya kerjasama dalam kelompok sehingga tidak ada anggota yang hanya menggantungkan tugas kelompok kepada individu lainnya. Fase keempat, pada fase ini guru mendampingi kelompok, mengingatkan tentang tugas –tugas peserta didik dan waktu yang dialokasikan. Fase kelima, guru

melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran. Fase keenam, guru mempersiapkan struktur penghargaan yang akan diberikan kepada peserta didik.

e. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan diantaranya adalah:

- 1) Menurut Van Sickle dalam Etin Solihatin (2009:13) Pembelajaran kooperatif mendorong tumbuhnya tanggung jawab sosial dan individual siswa, berkembangnya sikap ketergantungan positif, mendorong peningkatan dan kegairahan belajar siswa, serta pengembangan dan ketercapaian kurikulum.
- 2) Menurut Stahl dalam Etin Solihatin (2009:13) Pembelajaran kooperatif mendorong tumbuhnya sikap kesetiakawanan dan keterbukaan diantara siswa selain itu ketercapaian tujuan dan nilai-nilai sosial dalam pendidikan IPS.
- 3) Menurut webb dalam Etin Solihatin (2009:13) dengan pembelajaran kooperatif sikap dan perilaku siswa berkembang kearah demokrasi dalam kelas serta mendorong siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam mempelajari IPS.
- 4) Menurut Snider dalam Etin Solihatin (2009:13) penggunaan Pembelajaran kooperatif sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa dengan perbedaan hampir 25% dengan kemajuan yang dicapai oleh siswa yang diajar dengan menggunakan sistem kompetisi.
- 5) Menurut Etin Solihatin (2009:13) Pembelajaran kooperatif menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi perolehan hasil belajar siswa, baik dilihat dari pengaruhnya terhadap penguasaan materi pelajaran maupun dari pengembangan dan pelatihan sikap serta keterampilan sosial yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan dimasyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan kooperatif mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a) siswa sebagai bagian dari kelompok akan berusaha sebaik mungkin agar kelompoknya menjadi yang terbaik maka diperlukan kerjasama yang baik antar anggota kelompok sehingga akan mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab sosial dan individual siswa.

- b) selama proses pembelajaran dalam kelompok siswa saling bekerjasama untuk mencapai tujuan yang diharapkan sehingga dalam diri siswa akan tumbuh sikap kesetiakawanan dan keterbukaan diantara siswa.
- c) agar tugas kelompok dapat selesai tepat waktu maka dilakukan pembagian tugas antar anggota kelompok atas dasar pengertian tanpa paksaan sehingga sikap dan perilaku siswa akan berkembang kearah demokrasi.
- d) karena kelompok bersifat heterogen baik dari segi jenis kelamin dan kemampuan siswa, maka siswa yang mempunyai kemampuan lebih akan menjadi motivator dan guru teman sebaya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang berkemampuan kurang.

f. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Metode TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2008:163). Di dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dengan *game* temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individu (Slavin, 2008:14).

Menurut Slavin (2008:166) metode pembelajaran TGT terdiri atas lima komponen utama.

1) Presentasi kelas

Merupakan kegiatan mengenalkan materi terlebih dahulu kepada siswa.

Presentasi kelas juga dapat berupa diskusi langsung tentang materi yang dipimpin oleh guru kelas. Dalam kegiatan ini siswa juga diberikan pengarahan untuk dapat fokus atau benar-benar memperhatikan materi ini.

2) Tim (Belajar Kelompok)

Tim terdiri dari empat atau lima berdasarkan kriteria kinerja akademik, jenis elamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa seluruh anggota tim benar-benar belajar dan lebih khusus lagi untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti *game* dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam model pembelajaran ini. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan timpun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Pada tahap ini juga siswa saling berdiskusi, tukar menukar ide dan pengalaman untuk memecahkan masalah.

3) Permainan (*Game*)

Permainan atau *game* yang ditawarkan Robert Slavin adalah permainan dalam bentuk kartu nomor. *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* ini dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing

mewakili tim yang berbeda dengan rata-rata kemampuan akademik yang sama.

Aturan dalam permainan adalah masing-masing siswa dalam sebuah meja permainan mengambil kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Permainan berlangsung dimulai, pembaca mengocok kartu dan mengambil kartu paling atas. Ia kemudian membaca dengan pertanyaan sesuai dengan nomor yang diambil, termasuk pilihan jawaban jika pertanyaan berupa pilihan ganda. Kemudian pembaca menjawab pertanyaan yang dibaca dan apabila dia ragu terhadap jawabannya diperbolehkan menerka karena jika jawaban salah tidak dikenai hukuman.

Permainan dalam penelitian ini dimodifikasi berdasarkan keadaan dan kemampuan siswa. Jumlah siswa SDN Bronggang kelas V sebanyak 20 siswa. Hal ini dimaksudkan agar guru dan siswa dapat mengawasi jalannya permainan. Permainan diterapkan berdasarkan prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif (Slavin, 2009 : 272) menawarkan semacam penghargaan atau rekognisi tim yang berhasil dengan baik, tiap siswa dikondisikan agar bertanggung jawab atas kinerja bagi timnya, dan sistem skor yang ditentukan dapat memberikan kesempatan pada siswa dengan semua tingkat kinerja untuk berkontribusi secara maksimal kepada skor tim atau karya tim.

Permainan dalam penelitian ini adalah setiap tim diwakili oleh 1 orang wakilnya untuk duduk ditempat permainan. Permainan dimulai dengan mengambil nomor undian, pembaca pertama adalah siswa yang mengambil nomor tertinggi. Siswa yang mengambil nomor tertinggi berhak untuk membaca pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil sekaligus menjawabnya. Siswa yang dapat menjawab dengan benar maka akan mendapat skor 10. Sebaliknya jika siswa dalam meja turnamen tidak dapat menjawab kesempatan diberikan kepada teman satu timnya, jika teman-teman satu tim dapat menjawab dengan benar maka tim berhak mendapat skor 5. Jika rekan satu tim tidak dapat menjawab maka wakil tim lain dalam meja permainan berhak untuk mengambil kesempatan menjawab. Kesempatan pertama diperoleh wakil tim yang berada di sebelah kiri penjawab semula. Skor yang berlaku sama seperti yang diuraikan di atas.

Permainan diterapkan dan dilakukan hingga waktu yang ditentukan habis, atau hingga pertanyaan-pertanyaan yang disediakan sesuai nomor undian telah habis. Guru dapat mengawasi secara langsung proses pemecahan masalah yang dilakukan pemain dan siswa lain juga dapat mengawasi kebenaran jawaban dan waktu yang diberikan serta memberikan evaluasi jika permainan tidak berjalan sesuai dengan aturan yang telah dibuat. Guru adalah pemegang kunci jawaban. Jika hingga semua siswa tidak dapat menjawab maka guru membacakan kunci jawaban yang benar.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Turnamen dilaksanakan pada akhir unit atau akhir minggu setelah guru memberikan presentasi di kelas, dan tim melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Siswa dari setiap wakil kelompok ditempatkan dalam satu meja yang sama. Setiap meja diisi dengan siswa-ssiswa dengan prestasi akademik yang sama atau hampir sama. Setiap wakil tim akan bertanding dengan lawan yang seimbang sehingga memungkinkan bagi siswa dari seluruh tingkat kinerja yang lalu menyumbang secara maksimal kepada skor timnya apabila mereka melakukan yang terbaik.

Turnamen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ulangan harian yang diberikan di akhir pertemuan pada siklus I dan siklus II. Sistem kompetisi yang dilaksanakan berdasarkan aturan turnamen yaitu masing-masing siswa mewakili timnya. Masing-masing siswa dikelompokkan sesuai dengan tingkat/level kemampuan yang dimiliki. Tim turnamen dikompetisikan dengan mengerjakan soal ulangan menggunakan sistem penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Dari setiap pelaksanaan turnamen akan ditentukan peserta terbaik yaitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

5) Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada tim setelah melewati presentasi, belajar kelompok, permainan dan turnamen. Keberhasilan dari tiap kelompok

ditentukan oleh kinerja masing-masing anggotanya. Skor yang dikumpulkan oleh anggota kelompok dalam LKS, Permainan dan pelaksanaan turnamen akan dihitung untuk mencari tingkat keberhasilan tim. Skor yang diperoleh dalam LKS, permainan dan turnamen akan diberikan poin untuk setiap siswa. Pemberian poin didasarkan pada aturan pemberian poin yang dikembangkan oleh Slavin sebagai berikut.

Tabel3
Aturan Penskoran dengan empat pemain

Kriteria Skor	Tidak ada skor kembar	Kembar untuk skor tinggi	Kembar untuk skor tengah	Kembar untuk skor rendah	Kembar tiga untuk skor tinggi	Kembar tiga untuk skor rendah	Kembar empat	Kembar dua pasang
Skor Tinggi	60	50	60	60	50	60	30	50
Skor Menengah	40	50	40	50	50	30	30	50
Skor menengah	30	30	40	30	50	30	30	30
Skor Rendah	20	20	20	30	20	30	30	30

Hasil poin yang dikumpulkan selanjutnya dijumlahkan dan dirata-rata untuk menentukan tingkat penghargaan tim. Skor yang dicapai setiap tim akan diukur sesuai dengan tingkat penghargaan yang ditetapkan. Ada tingkat penghargaan yang diberikan, yaitu :

Tabel4
Kriteria Penghargaan Kelompok.

Rata-rata skor tim	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Hebat
50	Tim Super

Sumber : Slavin (2009: 175)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT berupaya menggabungkan tujuan kooperatif dan kompetitif. Dalam pembelajaran kooperatif tujuan

kooperatif maupun kompetitif keduanya saling mendukung. D. W. Johnson & R. T. Johnson (1987: 99) menyatakan membangun hubungan yang positif melalui tujuan kooperatif membantu menjaga kompetisi agar sesuai harapan, siswa dapat menikmati aktivitas belajarnya, baik menang amupun kalah. Sebaliknya, melalui struktur belajar kompetitif, siswa tidak akan pasif dalam kelompoknya dan tidak hanya bergantung pada kelompoknya melainkan siswa akan merasa tertantang dan berusaha mendapatkan nilai sebaik-baiknya.

Penghargaan yang diberikan dalam penelitian ini terdapat 2 macam yaitu penghargaan kelompok dan penghargaan individu. Penghargaan kelompok diberikan pada kelompok dengan perolehan poin tertinggi yang dikumpulkan selama pembelajaran. Poin kelompok adalah rata-rata poin akumulasi dari pengerjaan LKS, poin permainan (*game*) dan rata-rata poin ternamen. Penghargaan individu diberikan kepada individu yang memperoleh poin tertinggi dalam kelompok turnamen. Poin individu adalah nilai dari hasil mengrjakan soal turnamen.

5. Karakteristik Anak SD

Karakteristik adalah ciri-ciri atau keadaan sifat mendasar yang terdapat dan melekat pada sesuatu hal yang menjadi objek perhatian atau telaah (Ichas Hamid dan Tuti Istianti, 2006: 17). Pemahaman dan pendalaman tentang karakteristik siswa sangat penting artinya dalam proses pendidikan. Dengan pemahaman karakteristik siswa maka proses pembelajaran dapat direncanakan, dilaksanakan dan pencapaian hasil yang sesuai dengan

karakteristiknya. Serta segala masalah yang timbul dalam proses pendidikan dapat dicegah dan diminimalisirkan, dikarenakan siswa merupakan subjek penting dalam pendidikan itu sendiri.

a. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Peserta didik di bangku sekolah dasar berada pada usia 6 atau 7 tahun hingga 12 atau 13 tahun, yang terbagi ke dalam kelas awal dan kelas tinggi. Melalui observasinya, Piaget (Santrock, 2008: 47) meyakini bahwa perkembangan kognitif manusia terjadi dalam empat tahapan, yaitu:

- 1) Tahap *sensorimotor*, berlangsung dari umur 0 sampai 2 tahun, bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indra dengan gerakan motor.
- 2) Tahap *pra-operasional*, dari usia 2 sampai 7 tahun, pemikiran simbolis meningkat tetapi pemikiran operasional belum ada. Dalam tahap ini anak lebih bersifat egosentris dan intuitif daripada logis.
- 3) Tahap *operasional konkret*, dari usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak berpikir secara operasional dan penalaran logis mengantikan penalaran intuitif meski hanya dalam situasi konkret, kemampuan klasifikasi sudah ada tetapi belum bisa memahami masalah abstrak.
- 4) Tahap *operasional formal*, dari usia 11 tahun sampai dewasa. Pada tahap ini, individu sudah mulai memikirkan pengalaman di luar pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis, dan logis.

Selain itu, menurut Usman Samatowa (2006: 8) ciri-ciri anak pada masa kelas tinggi adalah sebagai berikut:

- 1) adanya minat terhadap terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret
- 2) ingin tahu dan ingin belajar.
- 3) minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus.
- 4) membutuhkan guru atau orang-orang di sekelilingnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.
- 5) memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
- 6) gemar membentuk kelompok-kelompok sebaya.
- 7) peran manusia idola sangat penting.

Sumadi Suryobroto (1984: 120) menambahkan bahwa terdapat beberapa sifat khas pada anak kelas tinggi di sekolah dasar, yakni:

- 1) Adanya perhatian terhadap praktik sehari-hari yang konkret.
- 2) Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran yang khusus.
- 4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.
- 5) Anak memandang nilai (angka rapor) adalah ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolahnya

- 6) Anak gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa siswa SD kelas V berada pada tahap berpikir operasional konkret, dimana anak berpikir dalam situasi yang konkret, realistik, rasa ingin tahu anak cukup tinggi, mempunyai keinginan belajar yang tinggi, dan juga membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas-tugasnya, anak kelas V sekolah dasar juga sangat suka membentuk kelompok-kelompok sebaya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru harus merancang pembelajaran yang dapat membantu siswa memenuhi rasa ingin belajar dan keingintahuannya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pertama yang relevan dengan penelitian ini adalah “Upaya meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kedunglo Purworejo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT” yang disusun oleh Novi Anggrarini Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNY tahun 2011. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan pendekatan TGT lebih efektif bagi siswa kelas II di Kedunglo Purworejo kecamatan Purworejo dalam peningkatan hasil belajar kognitif.

Penelitian kedua adalah penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui model Pembelajaran *Team Group Tournament (TGT)* Pada Kelas VI Semester 1 SD Negeri Kleco 1

tahun Pelajaran 2005/2006 yang disusun oleh Indriyanti, M.Pd kepala SDN Tunggulsari 1, Cabang Dinas Dikpora kecamatan Laweyan. Hasil penelitian memaparkan bahwa Penggunaan model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari kedua Penelitian diatas maka dapat dilihat suatu keterkaitan, yakni dalam upaya Peningkatan prestasi belajar mata Pelajaran IPS dengan menggunakan model Pembelajaran tipe TGT. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT maka diharapkan akan merangsang ketertarikan siswa, menumbuhkan semangat dan kerjasama siswa, melatih berinteraksi dengan orang lain dalam satu kelompok. Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pula pada akhirnya diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

C. Kerangka Pikir

Mata Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengajarkan fakta, konsep dan generalisasi. IPS di SD juga merupakan keterpaduan dari mata dari ilmu-ilmu sosial sehingga tak dipungkiri jika dalam pelajaran IPS mempunyai cakupan materi yang sangat banyak. Dengan banyaknya materi maka untuk mengejar pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Guru menjadi tokoh sentral dalam pembelajaran dan siswa cenderung pasif dan bosan. Selain materi yang banyak dan luas, materi dalam

mata pelajaran IPS bersifat abstrak. Belum lagi ditambah dengan keterbatasan dan kesulitan media konkret yang mempermudah pemahaman siswa. Karena hal tersebut maka siswa seringkali merasa jemu dan bosan. Hal itu berimbas pada prestasi belajar yang rendah.

Berangkat dari hal tersebut maka diperlukan suatu terobosan baru yang dapat menghidupkan semangat siswa dalam belajar IPS. Perlu dipilih model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk belajar aktif, keaktifan siswa akan mendorong semangat belajarnya, sehingga dengan keantusiasan siswa maka siswa akan lebih mudah dalam belajar serta apa yang dipelajari akan lebih bermakna baginya.

TGT merupakan satu model yang melatih dan menggerakkan siswa dalam belajar aktif. TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui kelompok. Melatih siswa bekerjasama dalam kelompok dan memecahkan masalah terkait materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Menyenangkan karena dalam model pembelajaran TGT memuat *game-game* akademik dan turnamen yang tetap merangsang kompetisi sehat siswa untuk meningkatkan prestasinya melalui turnamen. Dengan kondisi belajar yang menyenangkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar walaupun materi yang dipelajari sangat banyak. Selain itu materi yang dipelajari akan lebih mudah tertanam dan bermakna bagi siswa.

Siswa Kelas V SD merupakan usia dimana anak mengenal lingkungannya secara utuh, secara konkret. Anak tertarik untuk membentuk

dan berinteraksi dengan taman sebayanya. Usia kelas V SD merupakan siswa yang membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa untuk membantu memecahkan masalahnya. Mereka juga beranggapan bahwa nilai merupakan salah satu tolok ukur / ukuran tepat tentang prestasi belajarnya. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa sesuai karakteristik perkembangannya guna meningkatkan prestasi belajarnya.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa akan lebih termotivasi. Siswa dapat belajar dalam kelompok, belajar bekerjasama memecahkan masalah dalam kelompok, saling memberi dan menerima dalam belajar di dalam kelompok. Siswa memainkan serangkaian *game-geme* akademik terkait dengan materi, serta berkompetisi secara sehat melalui turnamen yang menantang. Secara tidak langsung siswa bermain namun dalam permainan itu pula mereka juga melaksanakan proses belajar. Siswa dapat mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya, sehingga apa yang mereka pelajari akan lebih bermakna bagi siswa. Dengan kebermaknaan tersebut siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan dan kerangka pikir di atas maka dapat diajukan suatu hipotesis tindakan dalam penelitian sebagai

berikut : “Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan, Sleman.”

E. Definisi Operasional Variabel

1. Prestasi belajar IPS merupakan nilai yang dapat diperoleh siswa setelah mempelajari materi dengan Kompetensi Dasar Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.
2. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem berkelompok atau tim kecil, dengan anggota kelompok empat sampai enam orang yang dibedakan berdasarkan karakteristik kemampuan akademik, jenis kelamin dimana setiap siswa saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan guru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2006: 3). Suharsimi Arikunto, dkk (2010: 57) dalam buku yang sama juga mengemukakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti (dilakukan oleh guru sendiri yang bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk perbaikan, peningkatan pembelajaran secara berkesinambungan dan pengembangan kemampuan serta keterampilan untuk menghadapi permasalahan aktual pembelajaran di kelas.

Kasihani Kasbolah (1999: 13) berpendapat bahwa PTK merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Rochiati Wiriaatmadja (2006: 13) menjelaskan penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Guru dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Menurut Zainal Aqib (2007: 127), PTK yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di

kelasnya (sekolah) tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Menurut Tim Pusdi Dikdasmen Lemlit UNY (2008: 1), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan upaya yang sengaja dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Jenis PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif. Kolaboratif yang dimaksud yakni peneliti bekerjasama dengan pihak lain (rekan sejawat di sekolah). Peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar di kelas sedangkan rekan sejawat bertindak sebagai pengamat dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Bronggang. SDN Bronggang beralamat di Gayam, Argomulyo, Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman. Alasan dipilihnya SDN Bronggang karena beberapa hal sebagai berikut : (1) peneliti bertugas dan mengajar di SDN Bronggang, Cangkringan; (2) prestasi siswa di SDN Bronggang khususnya dalam pelajaran IPS masih rendah karena guru masih mendominasi proses pembelajaran, akibatnya siswa kurang aktif dan bersemangat, hal itu berdampak pada rendahnya prestasi siswa; (3) keinginan

peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

Peneliti menyeting penelitian ini dengan membagi siswa dalam bentuk kelompok. Anggota setiap kelompok adalah 4 orang. Pembagian kelompok dilakukan bersifat heterogen, artinya dengan memperhatikan jenis kelamin, dan tingkat kecerdasan siswa. Setelah kelompok terbentuk, maka kelompok duduk pada meja yang telah diatur. Letak kelompok satu dengan kelompok lain saling berdekatan. Kelompok duduk di meja bermor nomor yang sesuai dengan nomor yang telah diambil dengan cara diundi.

Di awal kegiatan kelompok akan mendapatkan penjelasan singkat dari guru bertalian dengan kegiatan dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya kelompok akan bekerja dalam kelompok dengan mengerjakan tugas yang ada dalam lembar kerja kelompok. Setelah kerja kelompok usai, kelompok akan melakukan *game* akademik. *Game* akademik berisi permainan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Dalam permainan ini siswa akan bertindak sebagai pembaca dan penantang secara bergantian, hingga minimal semua siswa merasakan menjadi pembaca dan penantang. Selanjutnya siswa akan melaksanakan turnamen. Dalam ternamen siswa akan berkompetisi dengan siswa dari kelompok lain dengan jalan mengerjakan soal ulangan. Skor turnamen yang diperoleh akan dijumlahkan dengan nilai siswa lain untuk sesuai dengan kelompok asal. Penghargaan diberikan kepada kelompok dan atau individu yang memperoleh nilai terbaik.

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama tiga bulan, yaitu bulan Oktober-Desember 2012. Adapun rincian rencana kegiatan adalah sebagai berikut.

1. Penyusunan Proposal : Juli – September 2012
2. Perijinan : Oktober 2012
3. Pengambilan Data : Oktober-Desember 2012
4. Analisis Data : Desember 2012
5. Penulisan Laporan : Januari - Maret 2013

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bronggang. Siswa kelas V SDN Bronggang berjumlah 20 orang. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah prestasi belajar. Alasan penelitian mengambil objek tersebut karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, prestasi siswa kelas V masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

D. Desain Penelitian

Kasihani Kasbolah (1998: 112) menyatakan bahwa model penelitian tindakan kelas ada empat macam yaitu : (a) model Ebbut (1985); (b) model Kemmis dan Mc Taggart (1988); (c) model Elliot (1991); dan (d) model Mc.Kernant (1991). Dari beberapa model penelitian tindakan kelas tersebut, peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart, karena mudah

dipahami dan dilaksanakan. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 17-19), bahwa model Kemmis dan Mc Taggart terdiri atas empat tahap, yaitu.

a. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan rancangan tindakan kelas.

c. Pengamatan (*Observing*)

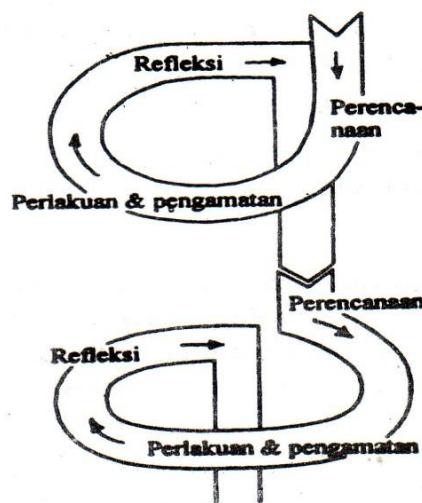
Tahap pengamatan yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan, maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu disusun skenario baru untuk siklus berikutnya.

Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 131) memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) sebagai satu kesatuan. Dalam model ini antara komponen tindakan (*acting*) dengan pengamatan (*observing*) dijadikan menjadi satu kesatuan karena kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak dapat

dipisahkan dan harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsungnya suatu tindakan dilakukan, kegiatan observasi juga harus dilakukan sesegera mungkin. Hasil dari pengamatan kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi.



Gambar 1
Model *Kemmis* dan *Mc.Taggart* (Suharsimi Arikunto, 2006: 93)

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Langkah-langkah setiap siklus dalam penelitian ini adalah :

1. Siklus I
 - a. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Peneliti memutuskan menggunakan model TGT yang diharapkan akan dapat

meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Bronggang. Dalam tahap ini peneliti membuat perencanaan yang terdiri dari :

- 1) membuat skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran yang dibuat dengan memperhatikan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. RPP disusun dengan terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.
- 2) menyiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sarana tersebut berupa LKS (Lembar kerja Siswa), nomor-nomor undian, media gambar.
- 3) menyiapkan soal evaluasi berupa soal *post tes*.
- 4) menentukan waktu pelaksanaan tindakan. Waktu pelaksanaan tindakan sesuai dengan jadwal yang dilaksanakan di kelas pada jam pelajaran IPS.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan berpedoman pada skenario pembelajaran yang telah dibuat serta perencanaan yang telah disiapkan. Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 adalah. Peneliti bertindak sebagai guru dan teman sejawat sebagai pengamat.

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan presentasi kelas
- 3) Membagi siswa dalam kelompok kecil yang beranggotakan empat orang tiap kelompok sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
- 4) Siswa melakukan diskusi kelompok
- 5) Siswa melakukan permainan / *games*

- 6) Siswa melaksanakan turnamen
- 7) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pada akhir tiap siklus

Observasi dilakukan kepala sekolah (KS) dan teman sejawat (guru). KS dan guru mengamati proses pembelajaran dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Teman sejawat mengisi lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Tujuannya untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dan sebagai bahan telaah apakah kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan skenario pembelajaran yang dibuat.

c. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji dan menganalisi data yang diperoleh pada saat pelaksanaan tindakan melalui kegiatan pengamatan. Data dan informasi yang telah dianalisis dan ditelaah selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk pengambilan tindakan yang dirasa perlu (perubahan atau perbaikan) pada siklus selanjutnya.

Dalam tahap refleksi yang dilakukan antara lain :

- 1) Mengumpulkan data.
- 2) Menganalisis data.
- 3) Observasi hasil data.
- 4) Menyimpulkan hasil evaluasi tindakan

2. Siklus II

Tindakan yang dilakukan pada siklus I belum berhasil maka direncanakan dan dilaksanakan tindakan pada siklus II. Perencanaan dan tindakan yang dilakukan pada siklus II mengacu pada hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I. Tahapan alur siklus II sama dengan tahapan pada alur siklus I.

Pada akhir siklus ini peneliti bersama observer/kolaborator melihat kembali apa yang telah dilakukan kemudian mendiskusikan dan mengevaluasi apa yang sudah berhasil dilakukan dalam melakukan tindakan untuk dipertahankan, serta apa yang kurang akan diperbaiki pada siklus tindakan selanjutnya. Apabila kriteria ketuntasan siswa sudah tercapai maka tindakan boleh dihentikan. Hasil tindakan ini menjadi bahan untuk perbaikan guru dalam proses belajar mengajar di kelas

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto, (Sujati, 2000: 31), di dalam penelitian, cara untuk memperoleh data dikenal sebagai metode pengumpulan data. “Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Hal senada juga disampaikan Sugiyono (2009: 308) bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Oleh

karena itu, agar didapatkan data yang objektif, baik dan benar diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang tepat. Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain :

1. Observasi

Kasiani Kasibolah (1999: 91) menjelaskan observasi adalah semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai (perubahan yang terjadi) baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun akibat sampingannya. Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dalam penelitian tindakan kelas observasi bisa digunakan untuk memantau guru dan siswa (Wina Sanjaya, 2009: 86). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa observasi merupakan kegiatan untuk mengenali, merekam, mendokumentasikan setiap hal yang diamati dan diteliti yang kemudian dicatat dalam alat observasi.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus 1. Observer terdiri dari 2 orang yakni teman sejawat guru di SDN Bronggang. Observasi dilakukan pada proses pembelajaran dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kondisi kelas. Kegiatan observasi juga berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil observasi kemudian akan dijadikan bahan telaah pada tahap refleksi. Hal-hal yang diamati selama penelitian adalah : 1). Bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran; 2). Bagaiman aktivitas siswa

mengikuti proses pembelajaran; dan 3). Bagaimana dampak diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pelajaran IPS.

2. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2001: 32) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009: 99).

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tes merupakan seperangkat pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan yang dimilikinya. Dalam penelitian ini aspek yang diukur adalah kemampuan kognitif siswa. Tes diberikan setiap akhir siklus setelah pelaksanaan tindakan. Hasil tes digunakan sebagai bahan telaah untuk mengetahui keefektifan tindakan yang diberikan dengan tetap mengacu pada indikator keberhasilan yang ditetapkan.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329). Dokumentasi digunakan untuk mendukung kegiatan observasi yang telah dilakukan. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berguna untuk melihat perkembangan tindakan serta perkembangan siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009: 98). Catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi tertulis tentang semua yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan pada waktu penelitian berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136) Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Observasi

Proses observasi dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman saat melakukan observasi. Sebelum membuat lembar observasi maka terlebih dulu disusun kisi-kisi lembar observasi.

Tabel 5
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
Presentasi			
1.	Penjelasan materi secara garis besar	1	1
2.	penjelasan tentang TGT	2	1
Belajar Kelompok			
3.	Pembagian Kelompok	3	1
4.	Pelaksanaan Diskusi	4	1
5.	Tindak Lanjut diskusi	5	1
Games			
6.	Peraturan <i>Game</i>	6	1
7.	Pelaksanaan <i>Game</i>	7	1
Turnamen			
8.	Pelaksanaan Turnamen	8	1
9.	Tindak lanjut turnamen	9	1
Penghargaan			
10.	Pemberian penghargaan	10	1

Tabel 6
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
Presentasi			
1.	Respon dalam presentasi	1	1
2.	Keaktifan	2	1
Belajar Kelompok			
3.	Penempatan Kelompok	3	1
4.	Pelaksanaan Diskusi	4	1
5.	Penyampaian hasil diskusi	5	1
Games			
6.	Peraturan <i>Game</i>	6	1
7.	Keaktifan dalam <i>Game</i>	7	1
Turnamen			
8.	Pelaksanaan aturan dalam Turnamen	8	1
9.	Ketepatan waktu penggerjaan	9	1
Penghargaan			
10.	Penerimaan Penghargaan	10	1

2. Tes Prestasi Belajar

Tes Prestasi belajar dalam penelitian ini berikan pada akhir siklus. Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa setelah akhir siklus selain itu bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatakan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam menyusun tes prestasi belajar terlebih dahulu disusun kisi-kisi tes.

Dalam pembuatan instumen penelitian ini dengan memperhatikan validitas. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk (*construct validity*). Berdasarkan Sugiyono, (2008: 177) Validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*).

Dalam buku yang sama Sugiyono memaparkan bahwa instrumen berbentuk tes pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan kesesuaian antara tujuan dan bahan yang diajarkan, yang dapat ditunjukkan dengan adanya kesesuaian antara indikator materi pelajaran, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang tertuang dalam pembuatan kisi-kisi soal.

Adapun kisi-kisi soal akhir siklus I adalah sebagai berikut :

- Standar Kompetensi : Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada massa Hindu-Budha dan Islam, keragaman keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
- Kompetensi Dasar : Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada massa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Tabel 7
Kisi-Kisi Tes Akhir Siklus 1

Indikator	Aspek Kognitif			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1.1.1. Menyebutkan tokoh-tokoh pada masa Hindu-Budha.	1,3,4,8,11 21,24, 28,29		26,27	11
1.1.2. Mengidentifikasi peninggalan tokoh pada masa Hindu-Budha.	5,14	7,9,10,12, 13,15,16		9
1.1.3. Menjelaskan peran tokoh pada masa Hindu-Budha.	17,20,21, 22, 23,25	2,6,18,19		10

Keterangan : C1 : Pengetahuan, C2 : Pemahaman, C3 : Penerapan

Adapun kisi-kisi soal akhir siklus II adalah sebagai berikut :

- Standar Kompetensi : Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada massa Hindu-Budha dan Islam, keragaman keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
- Kompetensi Dasar : Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada massa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Tabel 8
Kisi-Kisi Tes Akhir Siklus 1I

Indikator	Aspek Kognitif			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1.1.4. Menyebutkan tokoh-tokoh pada masa kerajaan Islam di Indonesia.	1,2,6,10 13,	3,11,14, 15		
1.1.5. Menyebutkan tokoh wali sangga dalam penyebaran Islam di Indonesia	7,16,18	4,20,24		
1.1.6. Menjelaskan peran raja-raja pada masa kerajaan Islam.		5,8,12	9	
1.1.7. Menjelaskan peran wali sangga dalam penyeberan di Indonesia		19,22,23 25	21	

Keterangan : C1 : Pengetahuan, C2 : Pemahaman, C3 : Penerapan

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009: 335). Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara diskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah menganalisis data kualitatif menurut model Milles dan Huberman (1992: 16) sebagai berikut.

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih topik hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

b. Penyajian Data

Penyajian data kualitatif adalah dengan teks yang naratif, berisi informasi data-data dari hasil observasi.

c. Penarikan Kesimpulan

Proses penarikan kesimpulan dari data-data yang ada dengan bukti yang valid dan konsisten, sehingga kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah sejak awal.

Data yang diperoleh dari hasil observasi selanjutnya dianalisis untuk mendeskripsikan pelaksanaan indikator-indikator tiap aspek yang tercantum dalam lembar observasi aktivitas siswa maupun aktivitas guru terlaksana atau tidak. Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran ini ditandai dengan perolehan skor dari hasil observasi tiap siklus. Uraian mengenai teknik analisis data secara lebih terperinci diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis lembar observasi

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran. Pelaksanaan observasi berpedoman pada pedoman observasi. Pedoman observasi berisi pada indikator-indikator hal yang diamati. Hal yang diamati ada 2 aspek yakni observasi terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran dengan

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan observasi aktivitas siswa.

Lembar observasi guru dan siswa dituangkan dalam indikator-indikator sejumlah masing-masing 10 butir. Butir dalam lembar observasi guru dan siswa berisi 10 pernyataan dengan pilihan jawaban menggunakan skala Likert. Data hasil observasi selanjutnya dianalisis untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan indikator-indikator yang tertuang dalam lembar observasi guru dan siswa.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran ini ditandai dengan perolehan skor dari hasil observasi tiap siklus. Skor perolehan tersebut selanjutnya dideskripsikan dan sisajikan dalam bentuk prosentase. Kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dalam penelitian ini sesuai dengan kriteria standar yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 107) yang menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkatan yang dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 9
Taraf Keberhasilan Proses Pembelajaran

Taraf keberhasilan	Kualifikasi
85 % - 100 %	Sangat Baik (SB)
70 % - 84 %	Baik (B)
55 % - 69 %	Cukup (C)
46 % - 54 %	Kurang (K)
0 % - 45 %	Sangat kurang (SK)

b. Analisi Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan deskripsi mengenai apa yang dilihat, didengar dan dirasakan dalam penelitian. Hasil kegiatan observasi berbagai aspek problem kelas meliputi pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi antara guru dan siswa, dan interaksi siswa dengan siswa. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian yang mungkin muncul di luar lembar observasi yang dituangkan secara deskriptif dalam catatan.

2. Analisis Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Data Kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan penyajian tabel dan persentase. Data dalam bentuk persentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen dan indikator berdasarkan kriteria yang ditentukan. Uraian lebih terperinci adalah sebagai berikut.

a. Tes Hasil Belajar

Tes Hasil belajar dilaksanakan pada akhir siklus. Dalam penelitian ini, hasil tes digunakan untuk mengukur ada tidaknya peningkatan prestasi belajar IPS kelas V SDN Bronggang setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil tes siswa dianalisis secara kuantitatif. Hasil tes kemudian dideskripsikan dan dihitung rata-rata tes siswa tersebut. Jika hasil tes siswa mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan prestasi belajar

siswa, lebih spesifik untuk menentukan ketuntasan siswa kelas V SDN Bronggang dalam belajar IPS.

Hasil tes juga digunakan sebagai bahan refleksi dan pertimbangan guna menentukan ada tindakan lanjutan. Adapun cara mencari rerata dari sekumpulan nilai yang diperoleh siswa dapat menggunakan rumus *mean* (M). Menurut Anas Sudijono, (2008: 81), adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

M = Rerata

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah siswa

Selanjutnya untuk menghitung persentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya (Jumlah siswa yang mencapai nilai \geq KKM)

N = Banyaknya individu dalam subjek penelitian (dalam hal ini adalah jumlah siswa sebagai subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Bronggang)

Dari pedoman di atas maka didapatkan data perbandingan nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah tindakan siklus I, serta persentase siswa yang nilainya di atas maupun yang masih di bawah KKM. Apabila nilai rata-rata siklus I lebih besar daripada rata-rata nilai sebelum tindakan, serta persentase jumlah siswa yang nilainya berada di atas KKM mengalami peningkatan pada siklus I, maka dapat diambil kesimpulan sementara bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang meningkat. Namun hal ini masih perlu dilakukan pengkajian lebih mendalam, apakah nilai setelah siklus I sudah mencapai batas indikator ketuntasan dalam penelitian ini. Jika sudah maka tidak lagi dilakukan tindakan lanjutan siklus 2 namun jika nilai dan persentase ketuntasan masih di bawah indikator ketuntasan dalam penelitian maka perlu dilakukan tindakan lanjutan siklus II.

H. Indikator Keberhasilan

Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan prestasi belajar. Sehubungan dengan itu keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas tingkatan-tingkatan. Tingkatan keberhasilan tersebut menurut S. Bahri Djamarah&Aswan Zain (2010: 107) adalah sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal : Apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.

4. Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% saja dikuasai oleh siswa.

Selanjutnya dijelaskan pula, apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan baru (S. Bahri Djamarah&Aswan Zain, 2010: 108). Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Bronggang untuk mata pelajaran IPS adalah 65. Nilai 65 digunakan dengan mengacu pada KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Artinya sekolah menentukan KKM telah mempertimbangkan kondisi siswa, dan faktor-faktor pendukung serta penghambat lainnya serta merujuk pada standar nilai baik yang ditetapkan Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Sleman.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam penelitian ini apabila 75% siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Keberhasilan penelitian juga dilihat dari proses peningkatan prestasi belajar IPS, meliputi keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dan terciptanya suasana kelas lebih kondusif dengan kegiatan belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pratindakan

Sebelum melakukan Tindakan peneliti terlebih dahulu mengumpulkan informasi dan telaah tentang kondisi dan keadaan siswa di kelas V. Informasi yang dikumpulkan diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan. Siswa SDN Bronggang yang ikut dalam Penelitian Tindakan Kelas berjumlah 20 siswa. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Dalam kelas tersebut terdapat 2 siswa yang pernah tinggal kelas.

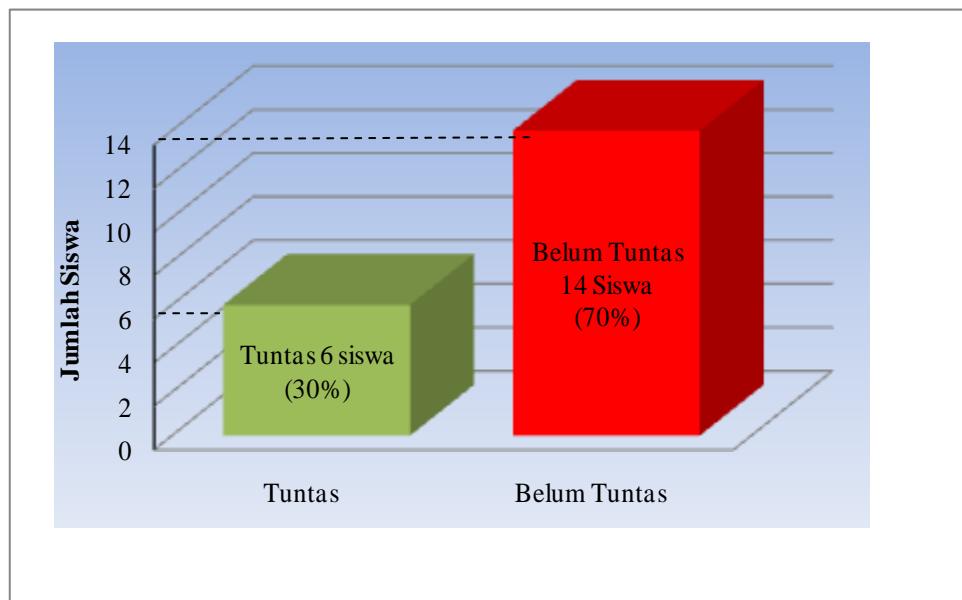
Guna memperkuat informasi awal dan penyiapan tindakan, maka guru melakukan diskusi bersama rekan sejawat di sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang lebih objektif dan realistik dikarenakan penelitian dilakukan di kelas peneliti sendiri. Peneliti bekerjasama dengan teman sejawat yang bertindak sebagai observer dan rekan dalam berdiskusi untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh rekan sejawat diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPS di kelas V siswa cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat saat diperintah guru dan diam saat diberikan pertanyaan. Disisi lain guru (peneliti) masih menggunakan metode yang monoton. Guru masih menjadi figur sentral dalam pembelajaran di kelas. Partisipasi siswa sangat minim, akibatnya siswa

cenderung mencari kegiatan lain yang lebih menarik, dengan bermain, bercanda dengan teman bahkan ada siswa yang terlihat mengantuk. Ketika diberikan soal latihan atau pertanyaan siswa cenderung diam dan tidak bisa menjawab. Fakta-fakta yang diperoleh melalui observasi pembelajaran seperti di atas diperkuat setelah dilakukannya telaah terhadap hasil belajar IPS siswa. Dari hasil Ulangan Tengah Semester yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 10
Prestasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Jumlah Siswa	Pra Tindakan			
	Ketuntasan		Percentase	
	T	BT	T	BT
20	6	14	30 %	70%
Jumlah total nilai siswa				1157
Rata-rata nilai siswa				57,40

Dari tabel di atas tampak bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang sangat rendah. Jumlah nilai yang dikumpulkan siswa adalah 1157, jika dirata-rata, maka rata-rata kelas cukup rendah yaitu sebesar 57,40. Dari jumlah keseluruhan 20 siswa, siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (< 65) cukup banyak yakni sebanyak 14 siswa atau 70 %. Siswa yang sudah tuntas KKM (Mendapat nilai ≥ 65) hanya sebanyak 6 siswa atau 30%. Lebih jelas prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang dapat dilihat dalam diagram berikut :



Gambar 2
Diagram Batang Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Bronggang
Sebelum Tindakan

Berbekal pada informasi yang telah dikumpulkan bersama rekan sejawat, maka peneliti dan rekan sejawat sepatutnya melakukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa, sehingga diharapkan melalui tindakan yang dilakukan, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar IPS. Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, meminimalisir tindakan-tindakan yang tidak bermanfaat di dalam kelas dan pada giliranya akan meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang. Tindakan dilaksanakan disesuaikan dengan jadwal pelajaran siswa kelas V SDN Bronggang, sehingga tindakan yang dilakukan tidak mengganggu proses belajar mengajar di mata pelajaran lain secara keseluruhan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi setiap pertemuan adalah 2 jam pelajaran atau 2×35 menit. Guru (peneliti) dan rekan sejawat berdiskusi tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan oleh peneliti dibantu rekan sejawat di sekolah, dimana peneliti bertugas sebagai pengajar yang melakukan tindakan dan rekan sejawat sebagai observer/pengamat.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti terlebih dahulu menyiapkan berbagai perencanaan. Hal ini dilakukan agar dalam kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan sasaran. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang. Peneliti juga menggunakan data dan keadaan awal yang diperoleh dalam kegiatan pratindakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan tindakan. Dalam tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan yang akan digunakan peneliti sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas saat pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

- b) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu memudahkan siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang disiapkan berupa gambar-gambar peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia, seperti Candi Hindu, Candi Budha. LKS digunakan dalam fase belajar kelompok. Fase belajar kelompok merupakan salah satu tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- c) Menyusun soal yang akan digunakan dalam *games* dan turnamen. Soal dalam *games* digunakan saat kegiatan permainan sedangkan soal turnamen diberikan saat akhir kegiatan pembelajaran. Soal turnamen dibuat dengan mengacu pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya.
- d) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi aktivitas guru pembelajaran dalam pembelajaran.
- e) Menyusun lembar observasi untuk kegiatan belajar siswa.
- f) Menyusun daftar kelompok.

Dalam penyusunan kelompok diusahakan secara heterogen. Maksudnya adalah dengan memperhatikan keberagaman dalam kelompok. Siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi tidak dijadikan satu dengan siswa yang memiliki prestasi berakademik tinggi. Hal ini dimaksudkan agar siswa dalam kelompok dapat saling bekerjasama, saling membantu, siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi dapat membimbing dan memecahkan masalah bersama dengan siswa yang memiliki prestasi akademik kurang.

- g) Menyiapkan lembar penskoran yang akan digunakan untuk mengumpulkan skor saat pelaksanaan *games*. Dalam pelaksanaan *games* nilai yang dikumpulkan ditulis dalam lembar penskoran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengamati perolehan skor kelompok dan menciptakan suasana yang lebih kompetitif antar kelompok.
- h) Menyiapkan kamera digital untuk membantu mendokumentasikan semua kegiatan yang berlangsung saat pelaksanaan pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 2 jam pelajaran atau 70 menit. Kompetensi Dasar yang harus dikuasai siswa dalam siklus I adalah menceritakan tokoh – tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha dan Islam. KD tersebut dijabarkan dalam beberapa indikator antara lain menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha, mengidentifikasi peninggalan tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha, dan menjelaskan peran tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha. Pelaksanaan tindakan siklus II siswa mempelajari KD yang sama, untuk pertemuan kedua indikator pembelajaran berbeda dengan pertemuan pertama. Indikator pembelajaran pada pertemuan kedua adalah menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Budha, mengidentifikasi peninggalan tokoh sejarah pada masa Budha, dan menjelaskan peran tokoh sejarah pada masa Budha.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan berpedoman pada informasi awal sebelum tindakan yang telah disusun dalam kegiatan perencanaan.

Kegiatan pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. RPP yang disusun dan didiskusikan bersama dengan rekan sejawat peneliti di sekolah. Setelah RPP disusun kemudian RPP dan soal tes dilakukan validasi secara expert judgement dengan dosen IPS Ibu Sekar Purbarini Kawuryan. Peneliti adalah guru kelas V SDN Bronggang dan bertindak sebagai guru, sehingga siswa sudah cukup mengenal guru. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti dibantu oleh rekan sejawat sebagai observer. Observer berjumlah dua orang. satu orang untuk mengamati kegiatan mengajar guru (aktivitas guru) dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, serta satu observer mengamati kegiatan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observer berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Deskripsi kegiatan pembelajaran dalam siklus I adalah sebagai berikut.

a) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2012.

Pada pertemuan pertama siswa belajar tentang tokoh masa Hindu di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran dalam pertemuan pertama dideskripsikan sebagai berikut.

(1) Kegiatan Awal (15 menit)

Dalam kegiatan awal pertemuan pertama guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh petugas piket kelas. Setelah melaksanakan doa guru melakukan presensi guna mengecek kehadiran siswa. Siswa yang hadir dalam pertemuan ini adalah sejumlah 20 orang siswa.

Dalam kegiatan awal guru menyampaikan salam dan memulai pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru juga menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pertemuan pertama dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Guru menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sekaligus memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan appresepsi, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dikaitkan dengan pengetahuan dan pengalaman siswa, hal ini bertujuan menggali pengetahuan siswa sehingga mempermudah siswa masuk ke dalam materi.

Guru : “ Anak-anak, apakah kalian pernah perkunjung ke Candi Prambanan?”

Siswa : “Pernah Pak” (siswa menjawab dengan serentak, lalu berpendapat sesuai pengalaman masing-masing sehingga suasana sedikit gaduh)

Guru : “Bagus, nah hari ini salah satu yang akan kita pelajari adalah candi Prambanan, karena candi tersebut merupakan salah satu peninggalan pada masa Hindu di Indonesia.”

(2) Kegiatan Inti (45 menit)

Dalam kegiatan inti guru memulai pembelajaran dengan mengenalkan siswa dengan peninggalan sejarah pada masa Hindu melalui media berupa gambar yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya. Kegiatan ini merupakan

salah satu tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disebut tahap presentasi kelas.

(a) Presentasi Kelas

Dalam tahap presentasi kelas guru membawa gambar-gambar peninggalan dan menjelaskan tokoh-tokoh pada masa Hindu. Guru menyampaikan garis besar materi kepada siswa secara ringkas. Siswa menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan. Guru mengenalkan tokoh-tokoh pada masa Hindu seperti Kudungga, Mulawarman dan Purnawarman berikut peninggalan dan perannya. Guru menyiapkan media peraga sebesar kertas HVS F4 sehingga tampak kecil, gambar yang digunakan adalah gambar peninggalan pada masa Hindu yaitu Candi Prambanan. Beberapa siswa beranjak dari tempat duduknya untuk melihat gambar yang dibawa guru. Hal ini sedikit mengganggu konsentrasi siswa lain dalam memperhatikan penjelasan guru. Beberapa siswa juga tampak bercerita sendiri dengan teman di sebelahnya sehingga rekan observer membantu untuk membimbing, menegur siswa agar memperhatikan guru dan mengikuti pembelajaran dengan tenang.

(b) Belajar Kelompok

Tahap presentasi kelas telah dilalui. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk melakukan diskusi kelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota 4 orang tiap kelompok. Pada pertemuan pertama siklus I pembagian kelompok didasarkan pada tingkat kecerdasan (kemampuan akademik). Kelompok yang sudah dibuat

diberikan nama agar memudahkan dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. Kelompok yang terbentuk sebanyak 5 kelompok, yaitu Kelompok Pisang, Anggur, Apel, Jeruk dan Melon. Nama-nama tersebut merupakan usulan dari siswa yang kemudian disepakati bersama. Guru segera mengkondisikan siswa untuk menempatkan diri sesuai dengan kelompok yang telah dibacakan dan memberikan tanda pengenal kelompok. Beberapa siswa tampak gaduh karena siswa merasa pembagian kelompok tidak sesuai dengan keinginan mereka. Siswa tidak segera menempatkan diri sehingga observer segera membantu guru untuk mengkondisikan siswa agar menempatkan diri. Siswa menempatkan diri sesuai kelompok yang telah dibagi, kemudian mengambil Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disiapkan guru dan mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk pengisian LKS.

Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk memecahkan masalah dalam LKS. LKS pada pertemuan pertama dirancang agar siswa lebih luas dalam mengeksplorasi jawabannya. Menemukan dan menghafal berbagai tokoh Hindu, peninggalan dan perannya. Dalam LKS disajikan nama-nama tokoh pada masa Hindu selanjutnya siswa diminta untuk menuliskan tentang asal-usul dan segala sesuatu yang berkaitan dengan tokoh Hindu tersebut. Guru juga mendekati siswa untuk melihat serta membimbing siswa dalam mengerjakan LKS tersebut. Beberapa siswa dalam kelompok tampak malu saat guru mendekati dan melihat hasil pekerjaannya. Siswa berusaha menyembunyikan pekerjaannya saat guru mendekat. Di kelompok lain

diskusi juga berlangsung kurang maksimal, hal ini dikarenakan ada siswa yang hanya diam saja. Dalam kelompok tersebut terdapat siswa yang terpandai di kelas sehingga siswa tersebut sangat mendominasi dalam pengerjaan LKS. Siswa yang terpandai dalam kelompok mendominasi pengerjaan LKS. Siswa terpandai mendominasi pengerjaan LKS agar tugas segera dapat terselesaikan karena guru memberikan batasan waktu dalam pengerjaan LKS tersebut. Dalam pertengahan kegiatan ini guru juga terus mengingatkan agar siswa melakukan diskusi dan bekerjasama dengan teman lain di kelompok. Siswa yang pandai membimbing teman yang belum jelas dan belum tahu sehingga setiap anggota kelompok mampu menguasai materi yang dipelajari.

Setelah waktu yang ditentukan habis kemudian siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Kelompok yang beranggotakan siswa terpandai di kelas langsung tunjuk jari untuk mempresentasikan hasil pekerjaanya ketika guru menawarkan. Guru mempersilahkan siswa tersebut untuk membacakan hasil pekerjaanya. Kelompok lain mengoreksi hasil pekerjaannya, mereka juga mengoreksi hasil pekerjaan kelompok lain yang dibacakan di depan. Namun terlihat siswa masih takut dan malu untuk memberikan masukan dan bertanya. Mereka takut ditertawakan dan takut salah karena merasa siswa yang membacakan hasil diskusi kelompok adalah siswa yang terpandai di kelas. Selanjutnya guru memberikan koreksi dan masukan terhadap hasil yang dibacakan siswa di depan.

(c) *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan, *games* dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Dalam tahap *games* pada pertemuan pertama siklus I siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan atau *games* yang akan dilakukan. Guru meminta siswa untuk mengirimkan wakil dari kelompok untuk melaksanakan *games*. Namun siswa saling melempar tanggung jawab sebagai wakil dari kelompok. Siswa tampak kurang percaya diri sebagai wakil kelompok. Dengan bimbingan guru akhirnya siswa mau maju ke depan sebagai wakil kelompok.

Siswa melaksanakan *games* / permainan akademik yang telah disiapkan guru. Masing masing kelompok mengirimkan satu orang wakilnya sebagai wakil kelompok. Guru telah menyiapkan lembar pertanyaan yang harus dijawab setiap wakil kelompok sesuai dengan nomor undian yang diambil. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam *games* pertemuan pertama berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari yaitu pertanyaan-pertanyaan seputar tokoh Hindu, peninggalan dan perannya. Pertanyaan dalam *games* pertemuan pertama terdiri dari 25 pertanyaan. Pertanyaan berbentuk isian singkat yang harus dijawab siswa dengan jawaban singkat dan benar. Pertanyaan dirancang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari yaitu menanyakan tentang tokoh-tokoh dari pada masa Hindu seperti dari kerajaan Kutai, Tarumanegara, Majapahit, Mataram Kuno, Kediri, Pajajaran dan Singosari pada masa Ken Arok. Kesempatan

menjawab pertama adalah kelompok yang mengambil nomor soal dengan angka tertinggi. Wakil kelompok yang dapat menjawab dengan benar maka diberikan skor 10. Jika wakil kelompok tidak dapat menjawab kesempatan ditawarkan kepada anggota kelompoknya di belakang, jika anggota kelompoknya dapat menjawab dengan benar diberikan skor 5. Sebaliknya jika anggota kelompok di depan maupun di belakang tidak dapat menjawab dengan benar maka kesempatan diberikan kepada kelompok lain (penantang) yang berada di samping kanan kelompok penjawab semula.

Kelompok yang mendapatkan kesempatan pertama dalam permainan tersebut adalah kelompok *Pisang*. Siswa cukup antusias dalam melakukan *games*. Siswa terkadang berebut untuk menjawab dan mengumpulkan nilai terbanyak. Siswa kadang menjawab sebelum ditunjuk. Kelompok dibelakang juga kadang memberikan jawaban semaunya. Sehingga *games* terlihat sedikit gaduh. *Games* berjalan dengan memakan waktu yang lama karena harus menggeser-geser lembar pertanyaan dan nomor undian soal. Sehingga waktu pelaksanaan *games* sedikit melebihi waktu yang dialokasikan.

Setelah waktu untuk *games* habis maka siswa diminta untuk kembali ke kelompok masing masing. guru menyimpan poin-poin yang sudah dikumpulkan oleh masing-masing kelompok. Selanjutnya guru memberikan soal latihan untuk siswa. Soal diberikan untuk sekedar memberikan latihan dan mengecek tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah dipelajari. Latihan ini juga dimaksudkan untuk menyiapkan siswa pada turnamen yang akan dilaksanakan pada akhir pertemuan kedua siklus I.

(3) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan yang diberikan guru selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar.

b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan Kedua Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 Oktober 2012. Dalam pertemuan 2 siswa belajar tentang peran tokoh pada masa Budha di Indonesia. Alokasi waktu dalam pertemuan kedua adalah satu kali tatap muka dengan lama tatap muka 2 jam pelajaran atau 2×35 menit sesuai dengan alokasi beban belajar di sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 Siklus I dideskripsikan sebagai berikut.

(1) Kegiatan Awal (15 menit)

Dalam kegiatan awal pertemuan kedua diawali dengan melakukan presensi. Guru mengecek kehadiran siswa. Siswa yang hadir dalam pertemuan ini adalah sejumlah 20 orang siswa. Setelah melakukan presensi kemudian guru menyampaikan bahwa langkah kegiatan yang akan digunakan dalam pertemuan adalah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT

seperti pada pertemuan sebelumnya. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari pada pertemuan kedua. Setelah tujuan tersampaikan maka guru segera melakukan appersepsi. Apersepsi dilakukan dengan memberikan pertanyaan untuk memancing siswa masuk dalam materi. Karena pada pertemuan kedua materi yang dipelajari adalah tokoh pada masa Budha maka guru memberikan pertanyaan terkait dengan peninggalan Budha yang sudah cukup siswa kenal yaitu Candi Borobudur.

Guru : “ Anak-anak, apakah kalian pernah melihat / berkunjung ke Candi Borobudur?”

Siswa : “Pernah pak” (siswa menjawab dengan opini sesuai pengalaman masing-masing)

Guru : “Dimanakah letak candi Borobudur itu? Apakah kalian tahu?”

Siswa : “*wah, ngendi yo, lupa Pak Guru.*”

Guru : “ Baik, tidak apa-apa, letak candi Borobudur ada di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.”

Dari kegiatan appersepsi di atas guru mengajak siswa untuk mempelajari lebih jauh. Siswa kemudian diajak untuk membandingkan dan mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya yaitu tentang peninggalan Hindu secara sekilas lalu masuk dalam materi Tokoh pada masa Budha di Indonesia.

(2) Kegiatan Inti (40 menit)

(a) Presentasi Kelas

Dalam tahap presentasi kelas pertemuan kedua siklus I guru mengajak siswa mengamati gambar. Guru kemudian menunjukkan berbagai media berupa gambar. Gambar yang ditunjukkan berupa gambar peninggalan tokoh pada masa kerajaan Budha di Indonesia yaitu Candi Borobudur. Candi borobudur merupakan salah satu candi Budha terbesar di dunia. Siswa sudah cukup mengenal candi tersebut sehingga dengan dipakainya gambar candi tersebut diharapkan lebih mempermudah siswa dalam mengawali pembelajaran. Siswa memperhatikan gambar-gambar yang dibawa guru dalam presentasi kelas tersebut. Siswa mengamati gambar-gambar yang dibawa namun masih terlihat takut bertanya. Akhirnya ada siswa yang memberanikan diri untuk menanyakan saat guru menunjukkan gambar candi peninggalan raja Kertanegara. Guru menyampaikan garis besar materi dengan perlahan agar siswa mampu menangkap dan mencatatkan hal-hal penting.

(b) Belajar Kelompok

Setelah fase presentasi kelas selesai, siswa kemudian diminta untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan kemarin. Siswa juga diminta untuk mengambil LKS yang telah disediakan oleh guru. Setelah mendapatkan LKS siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk memecahkan masalah dalam LKS. LKS dalam pertemuan kedua dirancang untuk mengekplorasi pengetahuan siswa tentang tokoh-tokoh Budha di Indonesia. Di dalam LKS disajikan nama-nama tokoh pada masa

Budha seperti Balaputradewa, Satyakirti, Ratu Sima dan dan Kertanegara dan siswa diminta untuk berdiskusi dan memberikan jawaban terkait tokoh yang disajikan dengan menceritakan asal, peran, atau peninggalannya. LKS dilengkapi juga dengan gambar-gambar peninggalan pada masa Budha sehingga lebih menarik bagi siswa. Sebelumnya guru memberikan petunjuk dalam mengisi LKS yang telah dibagikan. Ketika siswa mulai berdiskusi guru juga mendekati setiap kelompok. Hal ini dimaksudkan untuk membimbing kelompok jika menemui kesulitan dan memberikan motivasi agar kelompok dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Dalam kegiatan diskusi kelompok masih terlihat siswa yang pasif, di saat temannya berdiskusi malah asyik memainkan tempat pensil temannya sehingga teman satu kelompok merasa kesal karena melihat anggota kelompok lain bisa bekerjasama dengan baik. Siswa terlihat gaduh karena salah siswa yang tidak mau membantu. Namun, setelah guru mendekati dan menasehati serta memotivasi akan diberikan *games* lagi setelah LKS terselesaikan maka siswa kembali berkonsentrasi pada LKS nya dan bersemangat.

Setelah waktu yang ditentukan habis kemudian siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Dalam pertemuan kedua, siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya adalah Rizkynanti dari kelompok *Anggur*. Guru mempersilahkan siswa tersebut untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain diminta untuk ikut mengoreksi hasil pekerjaannya dan pekerjaan kelompok yang membacakan hasil pekerjaannya di depan. Kelompok di belakang awalnya memperhatikan hasil

yang di bacakan namun, siswa ingin segera melakukan dan bertanding di fase *games*. Mereka berulang kali menanyakan “*Pak guru, kapan games-nya?*” sehingga konsentrasi mereka kurang fokus dalam pembahasan LKS. Guru segera membahas hasil kelompok yang telah dibacakan dan memberikan masukan seperlunya.

Siswa sangat antusias ketika guru akan memberikan *games*. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan yang akan dilakukan. Guru meminta siswa untuk mengirimkan wakil dari kelompok untuk melaksanakan *games*. Masing masing kelompok mengirimkan satu orang wakilnya sebagai wakil kelompok. Ternyata siswa telah menyiapkan wakil-wakilnya. Mereka telah mendiskusikan dan memilih sebelumnya di luar kelas.

(c) *Games*

Prosedur dan langkah dalam *games* di pertemuan kedua sama seperti *games* di pertemuan pertama. Guru telah menyiapkan lembar pertanyaan yang harus dijawab setiap wakil kelompok sesuai dengan nomor undian yang diambil. Dalam *games* pertemuan kedua disajikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari yaitu tentang tokoh pada masa Budha di Indonesia. Pertanyaan harus dijawab siswa dengan jawaban singkat. Pertanyaan *games* pada pertemuan kedua berjumlah 20 butir. Pertanyaan dirancang untuk mengasah dan lebih melatih pengetahuan siswa yang didapat dalam presentasi kelas dan belajar kelompok. Materi pertanyaan dalam *games* seputar nama tokoh Budha, asal Kerajaan, peninggalan seperti kitab

Sutasoma dan peran/jasa tokoh Budha pada masanya. Pertanyaan dalam *games* lebih jelas dapat dilihat dalam lampiran. Kesempatan menjawab pertama adalah kelompok yang mengambil nomor soal dengan angka tertinggi. Wakil kelompok yang dapat menjawab dengan benar diberikan skor 10. Jika wakil kelompok tidak dapat menjawab, kesempatan ditawarkan kepada anggota kelompok di belakang, jika anggota kelompok dapat menjawab dengan benar diberikan skor 5. Sebaliknya jika anggota kelompok di depan maupun di belakang tidak dapat menjawab dengan benar maka kesempatan diberikan kepada kelompok lain (penantang) yang berada di samping kanan kelompok penjawab semula. Kelompok yang mendapatkan kesempatan pertama dalam permainan tersebut adalah kelompok *Melon*. Siswa cukup antusias dalam melakukan *games*. Siswa terkadang berebut untuk menjawab dan mengumpulkan nilai terbanyak. Guru menuliskan setiap skor yang telah diperoleh kelompok dalam papan skor yang telah disiapkan. Dalam *games* siswa terkadang menjawab sebelum ditunjuk. Kelompok dibelakang juga kadang memberikan jawaban semaunya. Sehingga *games* terlihat sedikit gaduh. Selama berlangsungnya pembelajaran dalam pertemuan kedua tidak lupa guru selalu memberikan penghargaan berupa *verbal* dan *non verbal* Penghargaan *verbal* diberikan dalam bentuk ucapan, seperti *bagus*, *hebat*, *pandai*, *dsb*. Penghargaan *non verbal* diberikan dalam bentuk tepuk tangan, tepukan bahu, acungan jempol, dsb.

(d) Turnamen

Setelah waktu untuk *games* habis maka siswa diminta untuk kembali ke kelompok masing masing. Siswa akan berkompetisi mengerjakan soal evaluasi akhir Siklus I. Guru menjelaskan tentang tata cara turnamen dan aturan mainnya. Guru membacakan daftar nama siswa yang duduk di meja turnamen. Meja turnamen dibagi bedasarkan kemampuan akademik siswa. Dalam satu meja turnamen berisi siswa dengan kemampuan akademik yang homogen. Siswa berkemampuan kurang dikompetisikan dan ditempatkan dalam satu kelompok dengan siswa bekemampuan kurang. Siswa harus mengerjakan soal evaluasi akhir siklus I secara mandiri untuk memperoleh nilai tertinggi. Nilai tersebut akan diberikan poin perolehan. Selanjutnya poin yang dikumpulkan dari hasil nilai turnamen akan direkap dan dijadikan satu dengan poin LKS dan *games* untuk mencari kriteria kelompok yang dicapai. Siswa menempatkan diri sesuai dengan meja turnamen yang telah ditentukan. Guru membagi lembar soal dalam turnamen. Guru juga memberikan batasan waktu dalam penggerjaan soal turnamen. Soal berjumlah 25 butir, berupa soal objektif tes. Soal turnamen dibuat sesuai dengan materi yang dipelajari pada pertemuan pertama dan kedua. Materi yang dipelajari yaitu tentang tokoh-tokoh pada masa Hindu-Budha, peninggalan tokoh pada masa Hindu-Budha maupun peran dan jasa tokoh pada masa Hindu-Budha. Siswa mengerjakan dengan tenang. Suasana tampak lengang. Setelah alokasi waktu yang digunakan untuk turnamen habis, guru meminta siswa untuk mengumpulkan

hasil pekerjaannya namun, 2 orang belum selesai sehingga guru sedikit memberikan tambahan waktu untuk menyelesaikan.

(e) Rekognisi Tim

Rekognisi Tim atau Penghargaan kelompok merupakan pemberian penghargaan terhadap kinerja kelompok. Penghargaan diberikan berdasarkan rata-rata perolehan poin kelompok dari semua kegiatan mulai dari poin LKS, poin *games*, dan poin ternamen. Kelompok terbaik yang dapat memperoleh predikat sesuai dengan kriteria diberikan hadiah dan *applause*. Hadiah diberikan dengan maksud memberikan motivasi lebih kepada siswa agar dalam pembelajaran dapat kompetitif, merangsang kerja keras dan pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal. Hadiah berupa alat tulis, agar dapat dimanfaatkan siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Pada akhir siklus I terdapat tiga kelompok yang dapat meraih predikat sesuai dengan kriteria penghargaan kelompok. Kelompok tersebut antara lain, kelompok *Anggur*. Kelompok *Anggur* masuk dalam kriteria Tim Hebat, dengan perolehan poin 46,25. Kelompok *Pisang* meraih predikat Tim Baik dengan rata-rata poin 44,38 dan Kelompok *Jeruk* masuk dalam kriteria Tim Hebat dengan rata-rata poin perolehan sebesar 45,63. Kelompok *Melon* dan *Apel* tidak memperoleh penghargaan karena belum dapat mencapai kriteria yang ditentukan.

(3) Kegiatan Akhir (10 menit)

Dalam kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan. Guru juga

memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan motivasi dan pesan moral kepada siswa terkait dengan pembelajaran yang sudah dilakukan. Penekanan sikap kerjasama, saling menghargai dan dalam menyampaikan pendapat. Hasil evaluasi akhir siklus I (turnamen) adalah sebagai berikut.

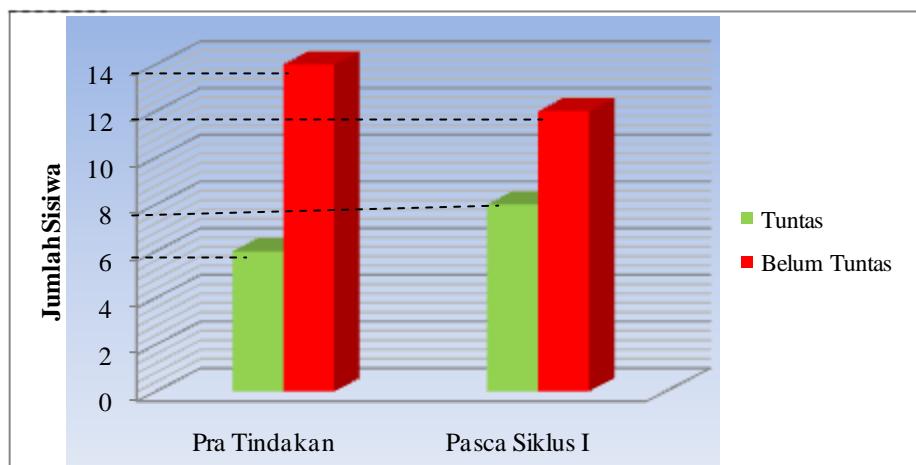
Tabel 11
Prestasi Belajar Siswa Setelah Tindakan Siklus I

Jumlah Siswa	Pra Tindakan				Setelah Tindakan Siklus I				Selisih Nilai	
	Ketuntasan		Persentase		Ketuntasan		Persentase			
	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT		
20	6	14	30%	70%	8	12	40%	60%	10%	
Jumlah total nilai siswa				1157					1278	
Rata-rata nilai siswa				57,40					63,90	
									6,50	

Dari tabel. 11 tampak bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang setelah tindakan siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 63,90 dari sebelum tindakan sebesar 57,40. Perolehan nilai tersebut meningkat 6,50 dari rata-rata siswa sebelum tindakan siklus I. Siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (nilai < 65) sebanyak 12 siswa (60 %). Siswa yang sudah tuntas KKM (Mendapat nilai ≥ 65) sebanyak 8 siswa (40 %).

Hasil Evaluasi Akhir siklus I menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS siswa sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai keseluruhan siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Sebelum diberi tindakan rata-rata nilai keseluruhan siswa 57,40 kemudian setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat menjadi 63,90. Lebih jauh peningkatan prestasi belajar IPS Siswa

kelas V SDN Bronggang sebelum dan sesudah tindakan dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 3
Diagram batang Peningkatan Prestasi Belajar IPS Siswa Pasca Siklus I

3) Observasi Tindakan Siklus I

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas Guru dan siswa di dalam pembelajaran IPS. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh dua rekan sejawat peneliti di sekolah dasar. Satu observer untuk mengamati aktivitas guru dan satu observer untuk mengamati aktivitas siswa. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dideskripsikan sebagai berikut.

a) Pertemuan pertama Siklus I

Observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Bronggang dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Observasi terhadap aktivitas guru dimulai dari awal pembelajaran sampai

akhir pembelajaran pertemuan pertama Siklus I. Pada awal pembelajaran guru melakukan presentasi kelas dengan cara mempresentasikan materi secara garis besar. Pertemuan pertama guru mempresentasikan tentang tokoh Hindu di Indonesia.

Dalam pelaksanaan presentasi kelas media peraga yang digunakan guru belum melibatkan siswa secara aktif. Pembagian kelompok dilakukan dengan mengacu pada keanekaragaman siswa, namun pembagian kelompok dalam waktu pembelajaran menyebabkan anak gaduh dan memakan waktu yang lama karena siswa tidak segera menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya. Guru melakukan bimbingan dan petunjuk dalam proses belajar kelompok. Dalam pelaksanaan *games* guru sudah menyediakan berbagai perangkat yang dibutuhkan namun, dalam pertemuan pertama perangkat soal hanya diberikan satu lembar dan harus digeser-geser sehingga cukup memakan waktu. Guru sudah memberikan penghargaan secara *verbal* ataupun *non verbal* namun intensitasnya masih sangat jarang.

Observasi terhadap aktivitas guru pada pertemuan kedua dimulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Pada pertemuan kedua guru mempresentasikan tentang Peninggalan Tokoh Budha di Indonesia. Dalam pelaksanaan pertemuan kedua, fase presentasi kelas guru masih menggunakan media peraga yang sama dengan pertemuan pertama. Media tersebut berupa *print out* gambar peninggalan Budha di Indonesia. Media terlihat kurang melibatkan siswa. Guru melakukan bimbingan dan petunjuk dalam proses belajar kelompok. Dalam pelaksanaan *games* guru sudah menyediakan

berbagai perangkat yang dibutuhkan. Guru sudah memberikan penghargaan secara *verbal* ataupun *non verbal* namun intensitasnya lebih sering dibandingkan dengan pada pertemuan 1.

Tabel 12
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Pertama Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
	Presentasi		
1.	Guru Memberikan penjelasan materi secara garis besar	3	4
2.	Guru memberikan penjelasan tentang TGT	3	3
	Belajar Kelompok		
3.	Guru membagi kelompok sesuai aturan dalam TGT	3	3
4.	Guru membimbing siswa dalam belajar kelompok	3	3
5.	Guru membahas hasil diskusi yang dilakukan	4	4
	Games		
6.	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan <i>games</i>	3	4
7.	Guru membimbing dalam melaksanakan <i>games</i>	4	3
	Turnamen		
8.	Guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam turnamen dan pengawasan.	3	4
9.	Guru membahas pelaksanaan turnamen	3	3
	Penghargaan		
10.	Guru Membeberikan penghargaan	4	4
Jumlah Skor		33	35
Persentase		82,5%	87,5

Keterangan :

P1 = Pertemuan Pertama, P2 = Pertemuan kedua

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 82,5 %, berada pada kategori baik. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 87,5 %, berada pada kategori sangat baik.

- (1) Observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Bronggang dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa yang diamati berjumlah 20 orang. Pengamatan dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran. Pengamatan terhadap aktivitas siswa mencakup semua langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah dituangkan dalam lembar observasi. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 13
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama dan kedua Siklus I

Pertemuan	Kriteria	Kategori	Aspek Pengamatan									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan 1	Baik Sekali	85 % - 100 %										
	Baik	70 % - 84 %										
	Cukup	55 % - 69 %	57,5		55,0	58,8		55,0	67,5	66,3	57,5	53,8
	Kurang	46 % - 54 %										
	Sangat Kurang	0 % - 45 %		40,0			42,5					
Pertemuan 2	Baik Sekali	85 % - 100 %										
	Baik	70 % - 84 %							70,0	70,0		72,5
	Cukup	55 % - 69 %	61,0		66,3	60,0		60,0			63,8	
	Kurang	46 % - 54 %		46,3			48,8					
	Sangat Kurang	0 % - 45 %										

Keterangan Aspek :

1. Perhatian/respon dalam presentasi
2. Ketrampilan tanya jawab dalam presentasi
3. Kesesuaian Kelompok
4. Keaktifan dalam diskusi kelompok
5. Penyampaian hasil kerja kelompok
6. Persiapan dalam pelaksanaan *games*
7. Pelaksanaan *games*
8. Kesesuaian dengan aturan turnamen
9. Penggunaan waktu dan refleksi kegiatan
10. Keaktifan meraih penghargaan

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa jika dilihat dari setiap aspek pengamatan yaitu dari aspek 1 dipersentasekan sebesar 57,5% atau dalam kategori cukup yaitu dari 20 orang siswa sudah cukup baik dalam memperhatikan dan merespon presentasi kelas oleh guru. Aspek 2 sebesar 40% (sangat kurang) siswa dalam pembelajaran masih sangat kurang dalam

bertanya siswa malu bertanya ketika menjumpai kesulitan. Aspek 3 sebesar 55% (cukup) siswa cukup baik dalam bekerjasama dalam kelompo namun dalam kelompok masih didominasi oleh siswa yang pandai. Aspek 4 sebesar 58,8% (cukup) siswa cukup aktif dalam bekerjasama mengisi LKS, Aspek 5 sebesar 42,5 (sangat kurang) terlihat dalam pembelajaran siswa enggan untuk menyampaikan hasil diskusi. Siswa takut dan kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil pekerjaannya.

Aspek 6 sebesar 55% (cukup) Siswa Siswa cukup tertarik melakukan *games*, namun siswa masih takut untuk maju sebagai wakil kelompok. Aspek 7 sebesar 67,5% (cukup) siswa cukup antusias dalam melaksanakan *games*. Terlihat siswa cukup gembira dan tertantang dalam melakukan *games*, namun siswa masih asal menjawab, kurang bertanggungjawab dengan jawaban yang dilontarkan karena asal menjawab Aspek 8 sebesar 66,3 % (cukup) Siswa melakukan turnamen dengan cukup baik. Mereka mengerjakan soal turnamen dengan tenang, namun beberapa siswa terlihat masih sering tengak-tengok. Aspek 9 sebesar 57,5% (cukup) siswa cukup baik dalam menggunakan waktu, namun beberapa siswa terlambat menyelesaikan soal turnamen saat waktu sudah berakhir. Aspek 10 sebesar 53,8% (cukup) Siswa cukup kompetitif dalam meraih penghargaan, cukup kompetitif terutama siswa-siswa yang pandai.

Dari seluruh aspek di atas lembar observasi pada pertemuan pertama siswa tertarik karena guru menawarkan suatu pembelajaran baru. Siswa terlihat antusias di awal pembelajaran namun saat berlangsung presentasi

kelas oleh guru beberapa siswa terlihat bercanda dan main sendiri dengan teman di dekatnya. Terlebih media yang digunakan cukup kecil sehingga menarik perhatian siswa untuk beranjak dari tempat duduknya dan suasana menjadi kurang kondusif.

Dalam belajar kelompok siswa berkemampuan akademik tinggi masih sangat mendominasi. Dalam *games* siswa cukup antusias namun kurang memperhatikan aturan main dalam *games*. Siswa berkemampuan kurang masih takut untuk bertanya dan berkompetisi dengan siswa berkemampuan lebih tinggi. Seperti pada pertemuan pertama observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa yang diamati berjumlah 20 orang. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Dari tabel di atas juga dideskripsikan bahwa jika dilihat dari setiap aspek pengamatan mengalami peningkatan, yaitu dari aspek 1 dipersentasekan sebesar 61% atau dalam kategori cukup. 20 orang siswa sudah cukup baik dalam memperhatikan dan merespon presentasi kelas yang dilakukan guru. Aspek 2 sebesar 46,3% (kurang) siswa dalam pembelajaran masih kurang dalam bertanya. Siswa masih malu dan takut bertanya ketika menjumpai kesulitan. Aspek 3 sebesar 66,3% (cukup) siswa cukup baik dalam bekerjasama dalam kelompok namun masih terdapat satu siswa yang pasif dan bermain sendiri. Aspek 4 sebesar 60% (cukup) siswa cukup aktif dalam bediskusi mengisi LKS, Aspek 5 sebesar 48,8 (kurang) terlihat dalam pembelajaran siswa enggan untuk menyampaikan hasil diskusi. Siswa takut

dan kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil pekerjaannya sehingga guru harus menunjuk siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya.

Aspek 6 sebesar 60% (cukup), siswa masih malu menjadi wakil kelompok untuk melaksanakan *games*. Siswa masih saling melempar tanggung jawab untuk menjadi wakil kelompok dan tidak segera menempatkan diri. Aspek 7 sebesar 70% (baik) siswa cukup antusias dalam melaksanakan *games*. Terlihat siswa cukup kompetitif dalam melakukan *games* siswa terlihat sangat gembira melakukan *games*. siswa cukup baik dalam melakukan *games*, namun beberapa siswa kurang memperhatikan aturan *games*, masih terlihat beberapa siswa yang asal dalam menjawab. Aspek 8 sebesar 70% (baik) Siswa melakukan turnamen dengan cukup baik. Mereka mengerjakan soal turnamen dengan tenang dan konsentrasi. Aspek 9 sebesar 63,8% (cukup) siswa cukup baik dalam menggunakan waktu, namun beberapa siswa terlambat menyelesaikan soal turnamen saat waktu sudah berakhir. Aspek 10 sebesar 72,5% (baik) Siswa cukup kompetitif dalam meraih penghargaan, cukup kompetitif terutama siswa-siswa yang pandai.

Dari seluruh aspek di atas lembar observasi pada pertemuan kedua terdapat peningkatan aktivitas siswa jika dibanding dengan pertemuan pertama. Siswa lebih antusias menyimak dan mendengarkan guru saat presentasi. Siswa lebih meningkat kinerjanya dalam fase belajar kelompok. Namun, masih terlihat beberapa siswa yang terlihat masih bercanda sendiri dengan teman di dekatnya. Dalam *games* dan turnamen siswa lebih antusias.

Kerjasama antar anggota kelompok sudah terlihat mulai muncul serta siswa sudah mulai berani menanyakan hal yang belum diketahuinya kepada guru.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS terlihat bahwa prestasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan meskipun belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Tidak hanya prestasi namun secara nyata aktivitas siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan.

4) Refleksi tindakan Siklus I

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, maka segera dilakukan refleksi untuk menganalisis ketercapaian tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh guru dan rekan sejawat pada akhir siklus I, secara umum kegiatan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT di kelas V SDN Bronggang belum dapat mencapai Standar yang diinginkan. Beberapa permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut.

- a) Siswa masih banyak yang bermain sendiri saat kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan media yang digunakan guru belum sepenuhnya mengaktifkan siswa. Media yang digunakan juga terlalu kecil sehingga siswa beranjak dari tempat duduk untuk melihatnya.
- b) Kegiatan belajar kelompok sempat terhambat dikarenakan siswa tidak segera menempatkan diri sesuai kelompok. Hal ini disebabkan karena pembagian kelompok diumumkan pada saat pembelajaran. Beberapa siswa merasa kurang puas dengan pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru. Dampak

dari pembagian kelompok tersebut siswa belum dapat sepenuhnya bekerjasama di dalam kelompok.

- c) Pembagian kelompok belum sepenuhnya heterogen. Masih ada kelompok yang mengerjakan dengan lambat dan ada kelompok yang mengerjakan LKS didominasi oleh siswa yang pandai. Siswa yang berkemampuan tinggi belum dapat membantu teman sekelompok yang berkemampuan kurang di dalam belajar.
- d) Pada saat belajar kelompok dan presentasi kelas siswa masih malu dalam menyampaikan pertanyaan atau memberikan tanggapan.
- e) Pelaksanaan *games* memakan waktu lama, akibatnya waktu pembelajaran berjalan lebih lama dari waktu yang dialokasikan. Dalam pelaksanaan *games* perangkat soal dan kartu yang digeser- geser hanya 1 buah sehingga hal ini cukup menyita waktu.
- f) Anggota kelompok di belakang belum sepenuhnya memerhatikan aturan dalam *games*. Terkadang mereka menjawab dengan asal dan menjawab sebelum guru memberikan kesempatan, siswa mengacungkan jari dan menjawab sebelum ditunjuk. Hal ini menunjukkan kurangnya tanggaung jawab siswa dalam menaati peraturan dalam *games*.
- g) Penghargaan (*reward and punishment*) yang dilakukan guru dalam pembelajaran intensitasnya masih kurang.
- h) Guru kurang memotivasi siswa untuk lebih kompetitif.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan langkah-langkah perbaikan pembelajaran di siklus II. Langkah-langkah yang dilakukan di siklus II adalah sebagai berikut :

- a) Guru menyiapkan media yang lebih menarik dan mengaktifkan siswa yakni dengan membuat media dengan *slide power point* dengan dilengkapi gambar-gambar dan animasi sehingga siswa akan lebih terkonsentrasi dan kondusif.
- b) Pembagian kelompok diumumkan tiga hari sebelum pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas dan ditempelkan di depan kelas. Dengan pembagian lebih awal siswa diharapkan akan lebih cepat menyesuaikan diri sehingga akan dapat segera melakukan lankah-langkah pembelajaran dengan cepat sesuai dengan kelompok. Hal ini akan meminimalisir dan mengefektifkan penggunaan waktu pembelajaran.
- c) Diadakan perubahan komposisi anggota kelompok. Pembagian kelompok dibentuk lebih heterogen dan merata. Dengan demikian siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan kurang. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dengan adanya pengajaran oleh rekan sebaya.
- d) Mobilitas guru dalam membimbing siswa lebih ditingkatkan. Guru dapat memastikan kelompok dapat bekerjasama dengan baik dan memancing siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat. Guru lebih memotivasi siswa dalam belajar kelompok dan mendorong siswa untuk berkompetisi menjadi tim terbaik melalui keaktifa bertanya dan mengemukakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran.

- e) Guru menambah perangkat soal dalam kegiatan *games*. Prangkat soal yang diberikan adalah satu perangkat soal untuk satu siswa. Dengan ditambahnya perangkat soal maka pelaksanaan *games* lebih efektif karena siswa tidak lagi menggeser-geser perangkat soalnya.
- f) Menambah 1 poin untuk peraturan *games*, yakni dengan memberikan pengurangan 5 poin kepada kelompok yang menjawab kurang tepat atau belum mendapat kesempatan. Hal ini dimaksudkan untuk lebih melatih siswa bertanggung jawab pada aturan dan bertanggung jawab akan perolehan skor kelompoknya
- g) Guru lebih jeli dalam merespon dan membeberikan penghargaan ataupun teguran kepada siswa. Dengan kejelian dalam memberikan penghargaan maka siswa akan lebih bersemangat dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Merangsang siswa untuk berkompetisi dengan kelompok lain.
- h) Guru lebih memotivasi siswa untuk aktif, kometitif dalam pembelajaran.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus II secara umum sama dengan tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus I. Penambahan tahapan dalam perencanaan siklus II dilakukan dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I antara lain :

- a) Menyiapkan media pembelajaran dengan *slide power point*

- b) Pembentukan kelompok baru yang lebih heterogen dan ditempelkan di depan kelas tiga hari sebelum pelaksanaan tindakan siklus II, siswa dapat melihat dan lebih mempersiapkan diri dengan pembagian kelompok lebih awal.
- c) Menambah perangkat soal yang digunakan dalam pelaksanaan *games* yakni dengan satu perangkat soal untuk satu orang wakil tiap kelompok.
- d) Menambah 1 poin aturan dalam *games*.
- e) Guru berupaya untuk lebih jeli dalam memberikan penghargaan dan motivasi kepada siswa. Guru juga lebih intensif dalam berkomunikasi dengan siswa sehingga siswa lebih percaya diri dan bersemangat dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilaksanakan oleh peneliti dan rekan sejawat. Peneliti tetap bertindak sebagai guru dan rekan sejawat membantu melaksanaan tindakan dengan bertindak sebagai observer. Peneliti dibantu oleh dua rekan sejawat. Satu orang bertindak sebagai observer aktivitas guru dan mendokumentasikan kegiatan pada siklus II, sedangkan satu orang rekan sejawat membantu sebagai observer aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berpedoman pada RPP yang telah disiapkan dan didiskusikan dengan rekan sejawat di sekolah dasar, RPP

disusun berdasarkan telaah dan perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan di siklus I.

Tindakan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Pada dasarnya tindakan di siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah dua jam pelajaran atau 70 menit (2 x 35) menit. Kompetensi dasar yang dipelajari pada pertemuan pertama siklus II adalah menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam. Indikator pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II adalah Menyebutkan raja-raja Islam di Indonesia, menyebutkan peran raja-raja islam dalam penyebaran Islam di Indonesia dan menunjukkan sikap yang dapat diteladani dair tokoh raja-raja Islam di Indonesia. Dalam pertemuan kedua indikator pembelajaran adalah menyebutkan tokoh-tokoh Wali Sanga, Menjelaskan peran Wali Sanga dalam penyebaran Islam, Menunjukkan sikap yang dapat diteladani dari Wali Sanga. Lebih jauh mengenai pelaksanaan tindakan disetiap pertemuan, peneliti telah mendeskripsikan pelaksanaan tindakan silus II sebagai berikut.

a) Pertemuan pertama Siklus II

Pertemuan pertama silus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Oktober 2012. Pertemuan pertama diikuti oleh 20 siswa. Pada pertemuan pertama siklus II mempelajari tetang raja-raja Islam di Indonesia. Gambaran kegiatan pembelajaran pada petemuan pertama lebih jauh sebagai berikut.

(1) Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan melakukan presensi kehadiran siswa. Guru kemudian menyampaikan gambaran materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru juga memotivasi siswa agar siswa bersemangat. Sebelum melakukan appresepsi guru mengajak siswa untuk sedikit melakukan permainan kecil dengan tepukan tangan. Ini bertujuan agar siswa lebih bersemangat dan kondusif mengikuti pembelajaran. Berdasarkan refleksi siklus I siswa belum cukup siap dan belum termotivasi mengikuti pelajaran sejak awal, sehingga digunakan permainan kecil untuk membantu mengkondisikan siswa dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPS. Guru kemudian memberikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa.

Guru : “ Anak-anak siapa yang pernah berkunjung ke Imogiri, Bantul? Berkunjung ke makan raja-raja Mataram Islam dan kesultanan Yogyakarta?”

Anak : “ Belum pak.” (sebagian siswa menjawab dengan serentak)

Guru : “Mungkin kalian juga sudah pernah melihat ditelevisi tempat yang Pak Guru maksud tadi?”

Anak : “Iya, Pak sudah pernah”

Guru : “Bagus, nah hari ini kita akan belajar tentang peninggalan tokoh – tokoh pada masa Islam di Indonesia.”

Guru kemudian melanjutkan penjelasan tentang materi dalam tahap presentasi kelas.

(2) Kegiatan Inti (45 menit)

(a) Presentasi Kelas

Dalam kegiatan presentasi kelas guru menyajikan materi secara garis besar dan singkat. Guru memberikan garis besar materi dengan menggunakan media *power point*. Guru memberikan garis besar materi tentang raja-raja Islam di Indonesia yaitu Sultan Agung, Sultan Ageng Hanyakrakusuma, Raden Patah, Sultan Hasanuddin, Sultan Baabullah, dan Sultan Nuku yang dikemas dalam slide *power point*. Tampilan profil tokoh juga dilengkapi dengan gambar dan animasi sehingga terlihat menarik bagi siswa. Tampilan melalui proyektor membuat siswa lebih tertarik namun siswa tidak perlu beranjak dari tempat duduk karena tampilan cukup jelas dilihat sekalipun oleh siswa yang duduk di paling belakang. Dalam melakukan presentasi kelas guru juga mengajak siswa untuk berperan aktif, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Dengan tampilan *slide* cukup menarik bagi siswa. Siswa sambil mengamati juga membaca keterangan yang guru tuliskan dalam *slide*. Siswa menyimak satu persatu *slide* hingga usai dan mencatat hal-hal penting dalam *slide*. Setelah presentasi kelas selesai maka guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok baru yang telah diumumkan sebelumnya.

(b) Belajar Kelompok

Siswa yang sudah tahu dan hafal dengan kelompoknya segera menempatkan diri sesuai dengan kelompok baru yang telah dibentuk. Pembentukan kelompok pada siklus II pembagiannya didasarkan pada kemampuan akademik dan jenis kelamin. Pembagian didasarkan pada kedua hal tersebut dimaksudkan agar kelompok yang terbentuk lebih heterogen dan kelompok dapat bekerjasama dengan lebih baik. Nama kelompok tetap seperti pada siklus I yaitu Kelompok *Pisang, Anggur, Apel, Jeruk dan Melon*. Nama tidak diubah karena ini merupakan kesepakatan dengan siswa saat ditawarkan. Siswa menghendaki agar nama kelompok seperti pada siklus I namun hanya komposisi dan anggota kelompok di dalamnya yang dirubah. Anggota setiap kelompok berjumlah sama yakni empat orang siswa tiap kelompok. Siswa segera menyiapkan alat tulis dan menyusun meja agar memudahkan dalam berdiskusi. Guru membagikan LKS untuk setiap kelompok dan memberikan penjelasan seputar tugas dalam LKS. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam LKS dengan bimbingan guru. Dalam LKS pertemuan pertama siklus II guru merancang LKS agar lebih mudah dipahami siswa. Dalam LKS siswa diminta untuk mengisi bagian rumpang mengenai profil raja-raja Islam di Indonesia. LKS dilengkapi gambar tokoh seperti Sultan Agung, Raden Patan, Sultan Hasanduddin, Sultan malik Al-Saleh dan Sultan Ageng Tirtayasa

Mobilitas guru dalam siklus II lebih ditingkatkan. Guru berkeliling untuk memastikan siswa bekerjasama untuk menyelesaikan tugas kelompok.

Guru juga memberikan penjelasan dan dorongan kepada siswa berkemampuan tinggi untuk memberikan bantuan dan bimbingan kepada anggota kelompok yang belum jelas agar nanti saat pelaksanaan *games* dan turnamen dapat mengumpulkan skor yang tinggi dan kelompok dapat menjadi kelompok terbaik. Siswa terlihat antusias membantu dan berdiskusi dengan rekan-rekan satu kelompok. Siswa juga sudah berani menanyakan hal-hal yang belum jelas di dalam LKS. Saat siswa bertanya guru segera merespon pertanyaan dan memberikan petunjuk yang memudahkan siswa.

Setelah waktu belajar kelompok selesai, siswa mulai berani mengajukan diri untuk memprestasikan hasil kelompoknya. Beberapa kelompok berlomba untuk mendapat kesempatan membacakan hasil diskusi kelompoknya, Guru segera memilih salah satu dari beberapa kelompok yang mengajukan diri. Siswa segera maju dan membacakan hasil diskusinya. Ketika hasil yang dibacakan tidak sama maka kelompok lain yang sebelumnya juga mengajukan diri segera membacakan hasil kerjanya. Guru merespon jawaban kelompok dan memberikan penjelasan yang mengarahkan siswa. Sebelum selesai, siswa telah mengingatkan guru akan pelaksanaan *games*. “*Pak, guru games nanti waktunya habis.*” Setelah tidak ada siswa yang bertanya dan guru telah memberikan penjelasan maka siswa segera bersiap melakukan *games*.

(c) *Games*

Saat *games* akan berlangsung, siswa telah menyiapkan wakil dari kelompok masing-masing. Mereka telah memilih wakil kelompok yang akan

bertanding dalam *games*. Wakil-wakil tiap kelompok segera menempatkan diri di meja *games*. Siswa sebagai wakil kelompok mengambil nomor undian untuk menentukan urutan pembaca pertama dalam *games*. Wakil kelompok yang mengambil nomor terbesar menjadi penjawab pertama. Pertanyaan dalam *games* disesuaikan dengan materi yang dipelajari pada pertemuan itu. Siswa diberikan pertanyaan seputar raja-raja islam, kerajaan, peninggalan dan perannya dalam penyebaran Islam di Indonesia. Jika siswa di depan mampu menjawab maka skor untuk kelompok adalah 10. Namun, apabila siswa di depan tidak dapat menjawab maka anggota kelompok diperbolehkan membantu. Anggota kelompok yang menjawab dengan benar maka skor 5. Jika kelompok menjawab salah sesuai dengan refleksi pada siklus I dan tambahan 1 poin aturan baru yakni bagi siswa yang menjawab salah nilai dikurangi 5. Siswa terlihat cukup hati-hati dalam menjawab karena jika salah akan dikurangi 5 poin. Siswa tertawa serempak ketika ada kelompok yang menjawab salah dan nilainya dikurangi 5. “*Sukur bijine dikurangi 5*” celetuk seorang siswa yang merupakan anggota kelompok lain. Siswa melakukan permainan akademik sampai waktu yang disepakati berakhir.

Setelah fase *games* berakhir siswa segera kembali ke meja masing-masing untuk mengerjakan soal latihan yang telah disiapkan guru. Soal latihan dimaksudkan untuk melatih kesiapan siswa melaksanakan turnamen yang akan dilaksanakan pada akhir siklus II. Siswa suasana tampak lengang karena siswa berkonsentrasi mengerjakan pada soal latihan. Diakhir

pertemuan pertama siklus II guru memberikan soal latihan sejumlah 20 butir.

Soal berupa objektif tes.

(3) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan. Guru juga mengingatkan siswa untuk belajar di rumah dan menyiapkan diri untuk pembelajaran yang akan datang. Selama berlangsungnya pembelajaran dalam pertemuan pertama siklus II tidak lupa guru selalu memberikan penghargaan. Penghargaan berupa *verbal* dan *non verbal*. Penghargaan *verbal* diberikan dalam bentuk ucapan, seperti *bagus, hebat, pandai, dsb.* Penghargaan *non verbal* diberikan dalam bentuk tepuk tangan, tepukan bahu, acungan jempol, dsb. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar. Hasil evaluasi (turnamen) dalam pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut.

b) Pertemuan kedua Siklus II

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 20 Oktober 2012. Pertemuan pertama diikuti oleh 20 siswa. Pada pertemuan kedua membahas tentang peran wali sanga sebagai penyebar agama Islam di Indonesia. Gambaran kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama lebih jelas dideskripsikan sebagai berikut.

(1) Kegiatan Awal (15 menit)

Guru memulai pertemuan kedua siklus II dengan berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. Guru kemudian menyampaikan gambaran materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru juga memotivasi siswa agar siswa bersemangat. Seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama, sebelum melakukan appresepsi guru mengajak siswa untuk sedikit melakukan permainan kecil dengan tepukan tangan. Seperti pada pertemuan pertama, cara ini dirasa efektif untuk membuat siswa lebih bersemangat dan kondusif mengikuti pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya, setelah dipastikan siswa masih mengingat kemudian memberikan appersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa.

Guru : “ Anak-anak siapa pernah berkunjung ke Kabupaten Demak? Ada tempat bersejarah apakah di Kabupaten Demak”

Sebagian besar pandangan siswa tertuju pada masjid agung demak dan makam sunan Kalijaga.

Anak : “ Sudah pak, kemarin rombongan dusun kesana” (salah seorang siswa menjawab disertai siswa lain yang meng-iya-kan jawaban temanya secara serentak) kebetulan dua bulan sebelumnya anak-anak baru saja berkunjung ke makam Sunan Kalijaga dengan rombongan ibu-ibu di dusunnya.

Guru : “Betul Sekali.”(sambil mengangkat jempol)

Guru : “Bagus, nah hari ini kita akan belajar tentang wali sanga penyebar agama Islam di Indonesia.”

Guru kemudian melanjutkan penjelasan tentang materi dalam tahap presentasi kelas. Dalam appersepsi guru menggunakan Masjid Demak untuk menarik perhatian siswa karena Masjid Demak sudah cukup dikenal siswa dan merupakan peninggalan Islam yang sampai saat ini masih sering dikunjungi.

(2) Kegiatan Inti (45 menit)

(a) Presentasi Kelas

Dalam fase presentasi kelas guru memberikan garis besar materi tentang wali sanga melalui tampilan proyektor. *Slide* yang dibuat ditampilkan dengan gambar-gambar tokoh wali sanga dengan gambar berwarna sehingga membuat siswa lebih tertarik. Guru menampilkan profil Wali Sanga dan memberikan penjelasan singkat terhadap profil yang disampaikan. Guru menampilkan secara berurutan Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Giri, Sunan Drajat, Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, Sunan Muria, dan Sunan Gunungjati. Siswa menyimak satu persatu *slide* hingga usai. Dalam fase presentasi guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk siswa, hal ini dilakukan untuk menarik keingintahuan siswa lebih mendalam tentang materi. Selain itu, pertanyaan yang diberikan bertujuan untuk menciptakan interaksi yang hangat dalam pembelajaran. Setelah presentasi kelass selesai maka guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok baru yang telah diumumkan sebelumnya.

(b) Belajar Kelompok

Siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompok. Pada pertemuan kedua daftar anggota kelompok tidak berubah atau masih sama dengan kelompok pada pertemuan pertama. Kelompok terlihat cekatan dalam menyiapkan diri. Mereka seolah tidak ingin tertinggal dan berlomba dengan kelompok lain untuk menjadi yang terbaik. Guru membagikan LKS dan memberikan penjelasan tentang tugas yang dikerjakan. Siswa telah bersiap dengan alat tulis masing-masing. Siswa segera berdiskusi untuk mengerjakan tugas dalam LKS. Dalam LKS pertemuan kedua siswa diminta untuk memecahkan masalah dalam LKS, siswa diberikan tabel yang terdapat gambar sembilan orang wali. Selanjutnya siswa diminta mengisi tabel disebelah kanan yaitu tentang nama Asli dari wali, Wilayah dakwah, dan peran wali. Dalam kolom peran siswa diberikan keleluasaan dalam menjawab. Peran wali sangat beragam ada yang mendirikan pondok pesantren, menciptakan lagu untuk berdakwah, menjadi penasihat kerajaan dll. Dalam pertemuan kedua kerjasama tiap kelompok terlihat lebih kompak. Setiap kelompok telah mempunyai strategi dan pembagian tugas dalam mengerjakan LKS. Antar anggota kelompok saling membantu ketika ada satu anggota kelompok belum selesai mengerjakan tugasnya. Siswa tampak berbisik-bisik dan sesekali menanyakan hal yang belum jelas kepada guru. Mobilitas guru lebih ditingkatkan pada pertemuan kedua. Guru memastikan siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan anggota kelompoknya.

Setelah waktu belajar kelompok usai siswa mulai berani mengajukan diri untuk memprestasikan hasil kelompoknya. Seluruh kelompok berlomba untuk mendapat kesempatan membacakan hasil diskusi kelompoknya, guru segera memilih salah satu kelompok yang mengajukan diri. Kelompok yang terpilih adalah kelompok *Anggur* yang diwakili oleh Andi Ramadhani wakil kelompok membacakan hasil pekerjaan dengan lantang. Kelompok lain memperhatikan apa yang dibacakan kelompok di depan. Saat pembacaan hasil diskusi ada salah satu siswa yang tampak mengantuk, guru segera mendekati dan memberikan motivasi. Segera setelah itu, siswa yang mengantuk berkonsentrasi kembali menyimak hasil pekerjaan temannya. Guru segera memberikan penjelasan dan ulasan dari hasil belajar kelompok yang dilakukan siswa. Hasil kerja kelompok dikumpulkan untuk dinilai dan direkap perolehan poinnya. Siswa bersiap untuk melaksanakan *games*.

(c) *Games*

Dalam pelaksanaan *games* siswa telah menyiapkan wakil-wakil kelompoknya. Wakil yang diajukan pada pertemuan kedua berbeda dengan wakil saat pertemuan pertama. Siswa berbisik-bisik dan meneriakan nama wakil dari kelompoknya. Aturan dalam *games* masih sama dengan aturan *games* dipertemuan pertama siklus II. Sebelum *games* dimulai siswa terlebih dahulu mengambil nomor undian untuk menentukan pembaca soal pertama dalam *games*. Pertanyaan dalam *games* pertemuan kedua berisi pertanyaan seputar Wali Sanga. Pertanyaan dengan jawaban singkat tentang Nama Asli wali Sanga, Wilayah dakwah, dan Peninggalan dan peran Wali. Kesempatan

menjawab pertama adalah kelompok *Anggur*, namun wakil kelompok tidak dapat menjawab. Kesempatan segera diberikan kepada anggota kelompok *Anggur* yang lain. Namun anggota kelompok yang lain juga tidak dapat menjawab akhirnya diberikan kepada kelompok *Jeruk*. Wakil kelompok *Jeruk* dapat menjawab dengan benar dan guru memberikan skor 10 kepada kelompok *Jeruk*. Suasana permainan terlihat cukup seru. Siswa cukup disiplin menaati aturan dalam *games*. Kelompok lain selalu mengawasi jatah waktu yang diberikan untuk menjawab. Mereka terlihat ingin segera mendapatkan kesempatan menjawab ketika kelompok penjawab tidak dapat menjawab. Kelompok cukup jeli mengawasi jawaban kelompok penjawab dan pemberian skor oleh guru. Permainan berlangsung cukup meriah. Akhirnya skor tertinggi dalam permainan pertemuan kedua adalah kelompok *Jeruk*.

(d) Turnamen

Siswa segera menempatkan diri dalam meja turnamen sesuai pembagian yang telah dilakukan guru. Siswa meyimak penjelasan guru tentang aturan dalam turnamen. Siswa mengikuti turnamen dan menjawab soal-soal yang sudah dibagikan. Materi soal-soal dalam turnamen siklus II merupakan materi yang dipelajari dipertemuan pertama dan kedua. Yaitu tentang raja-raja Islam dan Wali Sanga. Suasana tampak lengang karena siswa berkonsentrasi pada soal turnamen yang dikerjakan. Diakhir pertemuan pertama siklus II guru memberikan soal turnamen sejumlah 25 butir. Soal berupa objektif tes.

(3) Kegiatan Akhir (10 menit)

Dalam kegiatan akhir siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan. Guru juga mengingatkan siswa untuk belajar di rumah dan menyiapkan diri untuk pembelajaran yang akan datang. Selama berlangsungnya pembelajaran dalam pertemuan pertama siklus II tidak lupa guru selalu memberikan penghargaan terhadap individu maupun Penghargaan berupa *verbal* dan *non verbal*. Penghargaan *verbal* diberikan dalam bentuk ucapan, seperti *bagus*, *hebat*, *pandai*, dsb. Penghargaan *non verbal* diberikan dalam bentuk tepuk tangan, tepukan bahu, acungan jempol, dsb. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar.

(e) Rekognisi Tim

Penghargaan kelompok diberikan terhadap kinerja kelompok secara keseluruhan. Penghargaan diberikan berdasarkan berdasarkan rata-rata perolehan poin kelompok dari semua kegiatan mulai dari poin LKS, poin *games*, dan poin ternamen. Kelompok terbaik yang dapat memperoleh predikat sesuai dengan kriteria diberikan hadiah dan *applaus*. Hadiah diberikan dengan maksud memberikan motivasi lebih kepada siswa agar dalam pembelajaran dapat kompetitif, merangsang kerjakeras dan pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal. Hadiah berupa alat tulis, agar dapat dimanfaatkan siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Pada akhir siklus II

terdapat tiga kelompok yang dapat meraih predikat sesuai dengan kriteria penghargaan kelompok. Kelompok tersebut antara lain, kelompok *Anggur*. Kelompok *Anggur* masuk dalam kriteria Tim Hebat, dengan perolehan poin 45. Kelompok *Pisang* meraih predikat Tim Hebat dengan rata-rata poin 45,63 dan Kelompok *Melon* masuk dalam kriteria Tim Baik dengan rata-rata poin perolehan sebesar 41,88. Kelompok *Jeruk* dan *Apel* tidak memperoleh penghargaan karena belum dapat mencapai kriteria yang ditentukan. Hasil evaluasi (turnamen) dalam pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 14
Tabel Pencapaian Penghargaan Kelompok

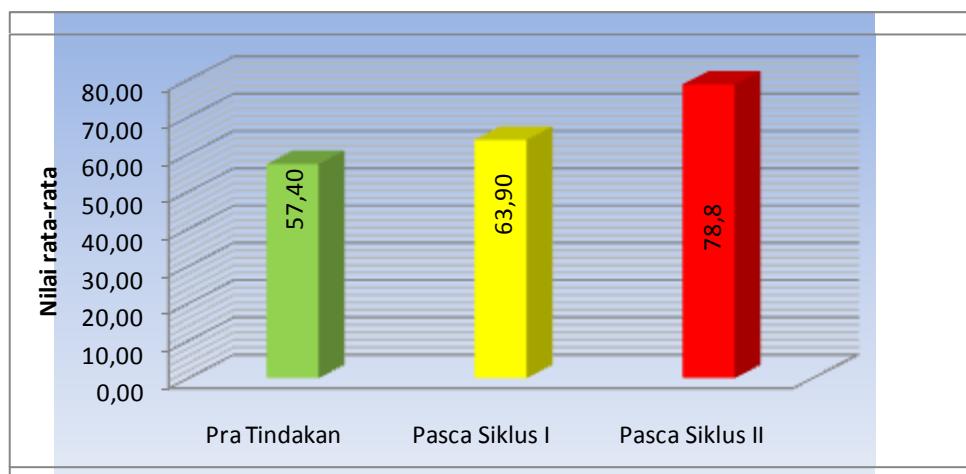
Kriteria Penghargaan	Siklus I					Siklus II				
	Tim Anggur	Tim Jeruk	Tim Melon	Tim Apel	Tim Pisang	Tim Anggur	Tim Jeruk	Tim melon	Tim Apel	Tim Pisang
Tim Baik					44,38			41,88		
Tim Hebat	46,25	45,63				45,00				45,63
Tim Super										

Sedangkan pencapaian prestasi belajar IPS siswa dari pra tindakan, setelah tindakan siklus I dan setelah tindakan siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 15
Prestasi belajar siswa setelah tindakan siklus II

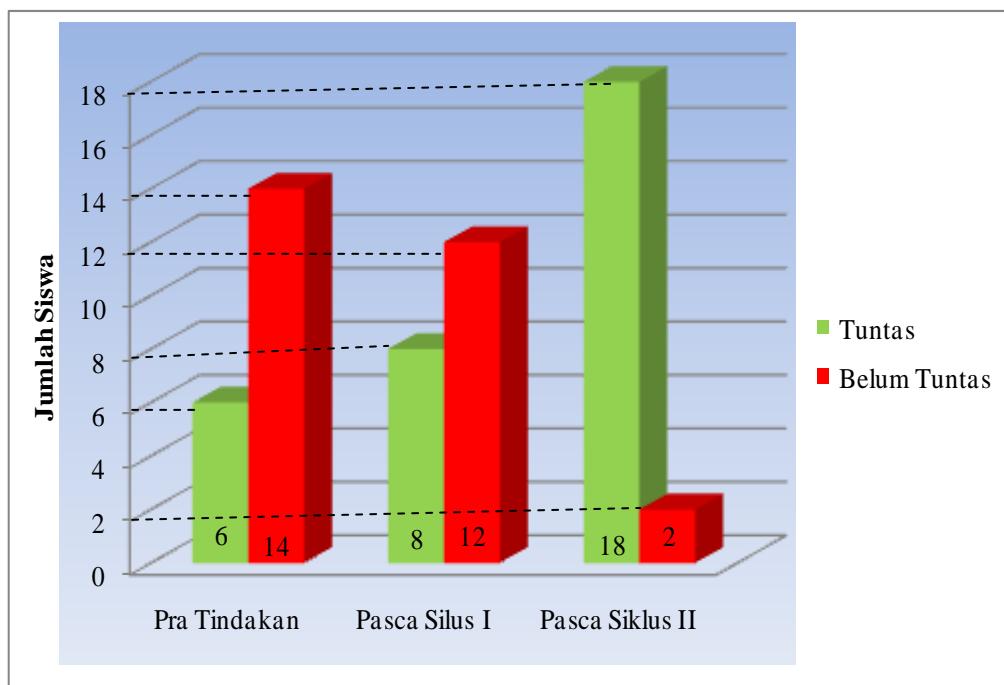
Pelaksanaan Tindakan	Ketuntasan		Percentase		Rata-rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
Pra Tindakan	6	14	30 %	70 %	57,40
Pasca Siklus I	8	12	40 %	60 %	63,90
Pasca Siklus II	18	2	90 %	10 %	78,80

Dari di atas tampak bahwa rata-rata prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang meningkat. Rata-rata pratindakan adalah 57,40 dengan ketuntasan 30%. Setelah dilakukan tindakan siklus I rata-rata prestasi belajar siswa meningkat menjadi 63,90 dengan ketuntasan belajar sebesar 40%, dan setelah dilakukan tindakan siklus II rata-rata prestasi belajar IPS siswa menjadi 78,80 dengan ketuntasan sebesar 90%. Persentase peningkatan rata-rata prestasi belajar IPS siswa sebelum dilakukannya tindakan dan setelah dilakukannya tindakan siklus I adalah sebesar 10%. Persentase peningkatan rata-rata prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II sebesar 50%. Secara keseluruhan persentase peningkatan rata-rata prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang dari sebelum dilakukannya tindakan hingga setelah dilakukannya tindakan siklus II adalah sebesar 60%. Lebih jauh peningkatan prestasi belajar IPS Siswa kelas V SDN Bronggang sebelum dan sesudah tindakan dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 4
Diagram Batang Peningkatan Rata-rata Prestasi Belajar IPS Siswa Pasca Siklus II

Ketuntasan belajar siswa sebelum dilakukannya tindakan sebesar 30%, siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (nilai < 65) sebanyak 14 siswa (70 %). Siswa yang sudah tuntas KKM (Mendapat nilai ≥ 65) sebanyak 6 siswa (30 %). Setelah dilakukannya tindakan siklus I ketuntasan belajar meningkat menjadi 40%, siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (nilai < 65) sebanyak 12 siswa (60 %). Siswa yang sudah tuntas KKM (Mendapat nilai ≥ 65) sebanyak 8 siswa (40 %). Setelah dilakukan tindakan siklus II ketuntasan belajar siswa msebesar 90%, siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (nilai < 65) sebanyak 18 siswa (90 %). Siswa yang sudah tuntas KKM (Mendapat nilai ≥ 65) sebanyak 2 siswa (10 %). Lebih jelas tentang peningkatan ketuntasan belajar siswa disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 5
Diagram Batang Ketuntasan Siswa dalam Belajar Pratindakan, Pasca Siklus I dan Pasca Siklus II

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan.

3) Observasi Tindakan Siklus II

a) Pertemuan pertama siklus II

(1) Observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Bronggang dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT

Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama siklus II aktivitas guru diamati oleh rekan sejawat di sekolah dasar. Pengamatan dilakukan dengan berpedoman pada lembar aktivitas guru yang telah disediakan. Aktivitas guru pada pertemuan kedua diawali dengan membuka pembelajaran. Guru dengan segera mengkondisikan siswa, memberikan permainan sederhana dengan tepukan tangan sehingga siswa lebih termotivasi dan susana lebih kondusif.

Dalam presentasi kelas guru menyampaikan gambaran materi secara garis besar menggunakan *slide power point*. Guru lebih aktif merangsang siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. Guru tidak sebagai tokoh sentral dalam pembelajaran namun, siswa aktif bertanya dan merangsang keingintahuannya. Dalam pelaksanaan belajar kelompok mobilitas guru lebih meningkat. Guru aktif mendekati kelompok dan memberikan bimbingan dan memastikan bahwa siswa dapat bekerjasama dengan baik di dalam

kelompok. Dalam pembahasan hasil diskusi kelompok guru juga membimbing siswa menemukan jawaban dalam LKS.

Pembagian dan pengelolaan waktu juga dilakukan guru dengan lebih tegas. Setiap kegiatan dapat berlangsung tepat waktu. Dalam pelaksanaan *games* guru sudah menyediakan berbagai perangkat yang dibutuhkan dengan menambah perangkat soal. Menerapkan dan memberlakukan peraturan dalam *games* dengan tegas. Penskoran dilakukan dengan transparan dan keterbukaan, semua siswa dapat melihat dan mengawasi pemberian dan penghitungan skor perolehan. Dalam pemberian soal latihan guru mengawasi dan mengedepankan kejujuran setiap siswa, pengalokasian waktu untuk pengerjaan soal latihan juga dilaksanakan secara tepat waktu. Pemberian penghargaan secara *verbal* ataupun *non verbal* namun intensitasnya lebih sering dibandingkan dengan pada Siklus 1.

Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan kedua siklus II aktivitas guru telah sepenuhnya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Setiap tahap dilakukan sesuai dengan langkah yang direncanakan dalam RPP. Guru lebih mantap dalam mengkondisikan siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Presentasi kelas dilakukan guru dengan memberikan gambaran materi secara garis besar. Dalam tahap ini pula interaksi antara guru tercipta karena guru aktif memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengaktifkan siswa. Mobilitas guru cukup baik saat pelaksanaan belajar kelompok. Guru aktif memotivasi siswa dan menciptakan suasana yang kompetitif. Guru aktif mendekati dan memberikan bimbingan kepada setiap kelompok. Penerapan

aturan dan penskoran dalam permainan dilakukan dengan tegas. Pengelolaan waktu berjalan dengan tepat sehingga pembelajaran dapat berakhir sesuai dengan waktu yang dialokasikan. Pemberian penghargaan secara *verbal* ataupun *non verbal* dilakukan dengan merata. Dari hasil observasi dengan menggunakan pedoman observasi aktivitas guru diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 16
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Pertama dan Kedua Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
1.	Presentasi Guru Memberikan penjelasan materi secara garis besar	4	4
2.	Guru memberikan penjelasan tentang TGT	4	4
Belajar Kelompok			
3.	Guru membagi kelompok sesuai aturan dalam TGT	4	4
4.	Guru membimbing siswa dalam belajar kelompok	4	4
5.	Guru membahas hasil diskusi yang dilakukan	4	4
Games			
6.	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan <i>games</i>	4	4
7.	Guru membimbing dalam melaksanakan <i>games</i>	4	4
Turnamen			
8.	Guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam turnamen dan pengawasan.	4	4
9.	Guru membahas pelaksanaan turnamen	4	4
Penghargaan			
10.	Guru Membeberikan penghargaan	4	4
Jumlah Skor		40	40
Persentase		100 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 100 %, berada pada kategori sangat baik.

- (2) Observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Bronggang dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT

Observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa yang diamati berjumlah 20 orang. Pengematan dilakukan dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Pengamatan didasarkan pada lembar pengamatan aktivitas siswa yang telah disiapkan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 17
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan pertama dan Kedua Siklus II

	Kriteria	Kategori	Aspek Pengamatan									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan 1	Baik Sekali	85 % - 100 %										
	Baik	70 % - 84 %			77.5			73.8	82.5	80.0	80.0	77.5
	Cukup	55 % - 69 %	61.3			61.3	57.5					
	Kurang	46 % - 54 %		47.5								
	Sangat Kurang	0 % - 45 %										
Pertemuan 2	Baik Sekali	85 % - 100 %								85.0	86.3	
	Baik	70 % - 84 %	76.3		80.0	75.0		77.5	83.8	81.3		
	Cukup	55 % - 69 %		57.5			67.5					
	Kurang	46 % - 54 %										
	Sangat Kurang	0 % - 45 %										

Keterangan Aspek :

1. Perhatian/respon dalam presentasi
2. Ketrampilan tanya jawab dalam presentasi
3. Kesesuaian Kelompok
4. Keaktifan dalam diskusi kelompok
5. Penyampaian hasil kerja kelompok
6. Persiapan dalam pelaksanaan *games*
7. Pelaksanaan *games*
8. Kesesuaian dengan aturan turnamen
9. Penggunaan waktu dan refleksi kegiatan
10. Keaktifan meraih penghargaan

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa jika dilihat dari setiap aspek pengamatan yaitu dari aspek 1 diperoleh persentase sebesar 68,8% atau dalam kategori cukup. Siswa cukup baik dalam memperhatikan presentasi guru dan merespon presentasi kelas yang dilakukan guru. Aspek 2 sebesar 47,5% (kurang) siswa masih kurang berani dalam menjawab pertanyaan yang

dilontarkan guru. Terdapat 6 orang yang masih terlihat pasif dalam pembelajaran. Aspek 3 sebesar 77,5% (baik) siswa cukup baik melakukan persiapan dalam kelompok, segera menempatkan diri dalam kelompok, dan segera memperhatikan penjelasan guru. Aspek 4 sebesar 61,3% (cukup) siswa terlihat cukup aktif dan kompak dalam bediskusi mengisi LKS, siswa saling bekerjasama dengan teman sekelompok. Aspek 5 sebesar 57,5 (kurang) Siswa sudah berani mengajukan diri menyampaikan hasil pekerjaan namun masih banyak siswa yang kurang berani memberikan tanggapan atau menyampaikan gagasannya.

Aspek 6 sebesar 73,8% (baik), siswa cukup baik dalam melakukan *games*, segera menempatkan diri dalam *games*. Siswa tidak lagi saling melempar tanggung jawab. Aspek 7 sebesar 82,5% (baik) siswa cukup antusias dalam melaksanakan *games*, siswa cukup memperhatikan aturan dalam *games* dan tidak asal menjawab. Terlihat siswa cukup kompetitif dalam melakukan *games* siswa terlihat sangat gembira melakukan *games*. Aspek 8 sebesar 80% (baik), siswa melakukan turnamen dengan cukup baik, cukup antusias dan kompetitif melakukan turnamen. Aspek 9 sebesar 80% (cukup) siswa cukup baik, siswa memberikan pendapatnya setelah turnamen berakhir, mereka melakukan refleksi dengan baik. Aspek 10 sebesar 77,5% (baik), siswa cukup kompetitif dalam meraih penghargaan, setiap individu termotivasi meraih penghargaan dan membawa tim nya meraih nilai tertinggi.

Dari keseluruhan aspek dalam lembar observasi siswa cukup antusias mengikuti pembelajaran. Menyimak penjelasan guru dalam presentasi kelas.

Siwa juga sudah dapat bekerjasama dalam kelompok dengan baik, menenangkan sesuatu yang belum diketahui kepada guru ataupun dengan siswa yang lebih pandai dalam kelompok. Dalam pelaksanaan *games* tanggung jawab siswa juga sudah terlihat baik, tidak asal dalam menjawab dan cukup kompetitif. Siswa mengerjakan soal latihan dengan penuh tanggung jawab. Siswa mengerjakan soal latihan sesuai dengan waktu yang diberikan.

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan juga bahwa dalam pertemuan kedua seluruh aspek mengalami peningkatan. Aspek 1 diperoleh persentase sebesar 76,3% (baik). Dalam aspek ini siswa cukup tenang dalam memperhatikan presentasi guru, merespon pertanyaan-pertanyaan dalam presentasi kelas yang dilakukan guru sehingga terjadi komunikasi dua arah, siswa juga berani menyampaikan pertanyaan saat mereka belum tahu. Aspek 2 sebesar 57,5% (cukup) siswa masih sudah berani merespon pertanyaan guru, memberikan respon balik saat guru bertanya. Aspek 3 sebesar 80% (baik) siswa segera menempatkan diri dalam kelompok ketika fase belajar kelompok dimulai, mereka juga dengan cermat memperhatikan penjelasan guru tentang tugas dalam LKS. Aspek 4 sebesar 75% (baik) siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok, siswa saling membantu saat teman dalam satu kelompok mengalami kesulitan, mereka bekerjasama dalam satu tim dengan cukup kompak. Aspek 5 sebesar 67,5 (cukup), siswa segera mengajukan diri menyampaikan hasil diskusi kelompok, beberapa siswa juga berani mengajukan pendapat yang berbeda. Beberapa siswa juga sudah berani

memberikan tanggapan dan masukan untuk kelompok yang membacakan hasil pekerjaannya.

Aspek 6 sebesar 77,5% (baik), siswa segera menempatkan diri dalam *games*, mereka telah menyiapkan wakil sebelum dimulainya pembelajaran. Siswa memperhatikan telah menyiapkan strategi untuk kekompakan tim. Aspek 7 sebesar 83,8% (baik) siswa sangat antusias dalam melaksanakan *games*, siswa sangat memperhatikan aturan dalam *games* dan berhati-hati dalam menjawab. Terlihat siswa cukup kompetitif dalam melakukan *games* siswa terlihat sangat gembira melakukan *games*. Aspek 8 sebesar 81,3% (baik), siswa melakukan turnamen dengan baik, cukup kompetitif melakukan turnamen dan saling mengawasi dalam melakukan turnamen. Siswa juga sangat tenang dalam mengerjakan soal turnamen. Aspek 9 sebesar 85% (sangat baik) siswa sangat baik dalam memberikan pendapatnya satelah turnamen berakhir, mereka melakukan refleksi dengan sangat baik. Aspek 10 sebesar 86,3% (sangat baik), siswa sangat kompetitif dalam meraih penghargaan, setiap individu termotivasi meraih penghargaan sebagai tim terbaik.

Dalam pertemuan kedua dari keseluruhan aspek cenderung meningkat dibandingkan pada pertemuan pertama siklus II. Dalam pertemuan kedua siklus II siswa sudah dapat megikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan baik. Siswa melaksanakan setiap tahapan pembelajaran dengan antusias dan bersemangat. Kerjasama dalam kelompok lebih kompak, siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi mampu membimbing dan

mendorong temannya dalam mempelajari materi. *Games* dalam pembelajaran berjalan dengan kompetitif dan penuh tanggung jawab. Turnamen dilaksanakan tepat waktu. Gamabaran terperinci berkaitan dengan aktivitas per siswa diuraikan dalam tabel beikut.

4) Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, menganalisis hasil tindakan disiklus II, maka peneliti bersama rekan sejawat melakukan refleksi siklus II dengan hasil sebagai berikut:

- a) Siswa mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kerja kelompok berjalan dengan optimal. Siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi dan siswa memiliki prestasi akademik rendah dapat bekerjasama dan saling membantu dengan baik.
- b) Prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang lebih meningkat, hal ini dapat dilihat dari hasil *post test* siklus II yang menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti baik data berupa nilai maupun data hasil observasi siswa hasilnya telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini cukup dilaksanakan sampai siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Bronggang, Cangkringan bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V. Dalam penelitian dipilih model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian dilakukan mulai dari pratindakan, tindakan siklus I, dan tindakan siklus II. Dari penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang sebelum dilakukannya tindakan sampai setelah dilakukannya tindakan. Rata-rata prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang sebelum dilakukannya tindakan sebesar 57,40. Ketuntasan belajar siswa sebelum diberikannya tindakan sebesar 30%, dari 20 siswa baru sebanyak 6 siswa (30%) yang sudah mencapai batas ketuntasan, selebihnya sebanyak 14 siswa (70%) belum mencapai ketuntasan.

Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I rata-rata prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang meningkat. Nilai rata-rata prestasi belajar IPS siswa sebelum pratindakan sebesar 57,40 meningkat menjadi 63,90. Nilai tersebut mengalami peningkatan 6,5 dari rata-rata sebelum tindakan. Ketuntasan belajar IPS siswa juga mengalami

peningkatan. Ketuntasan belajar pratindakan dari 20 siswa, 6 siswa (30%) mencapai tentuntasan, dan 14 siswa (70%) belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan siswa setelah tindakan silus I meningkat menjadi 40%. Dari 20 siswa, sebanyak 9 siswa (40%) dapat mencapai ketuntasan. Siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 11 siswa (60%). Meskipun terdapat peningkatan setelah dilakukannya tindakan siklus I namun penelitian tetap dilanjutkan ke siklus II. Hal ini dikarenakan kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai yakni ketuntasan belajar yang dicapai 75 % siswa kelas V SDN Bronggang Cangkringan.

Pasca tindakan siklus II setelah dilakukannya perbaikan, prestasi belajar IPS siswa kembali meningkat. Rata-rata prestasi belajar siswa setelah siklus I sebesar 63,90 setelah tindakan siklus II meningkat menjadi 78,80. Nilai rata-rata tersebut naik sebesar 14,9. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Keteuntasan belajar siswa setelah tindakan siklus I sebesar 40%, dari 20 siswa 9 siswa (40%) dapat mencapai ketuntasan, dan 11 siswa (60%) belum mencapai ketuntasan. Setelah tindakan siklus II naik menjadi 90%. Ketuntasan belajar, sebanyak 18 siswa (90%) dapat mencapai batas ketuntasan, dan sebanyak 2 siswa (10%) belum mencapai batas ketuntasan. Peningkatan persentase ketuntasan dari siklus I adalah sebesar 50%. Dikarenakan kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai, maka tindakan dihentikan sampai siklus II.

Dari hasil evaluasi dan telaah yang dilakukan, sebanyak 2 siswa belum dapat mencapai ketuntasan dalam belajar IPS, yakni belum mendapatkan nilai ≥ 65 . Banyak hal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Setiap individu memiliki keunikan masing-masing, sehingga dalam proses belajar juga terdapat keunikan. Ada murid yang cepat dalam belajar dan ada pula yang lambat (Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, 1991: 139).

Bagi siswa yang masih belum tuntas dan lambat dalam belajar diperlukan waktu belajar yang lebih lama serta bimbingan yang lebih banyak daripada siswa yang cepat dalam belajar. Oleh karena itu guru memberikan bantuan kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar IPS dengan memberikan bimbingan belajar yang lebih banyak yaitu setelah jam pelajaran di sekolah usai.

Meskipun hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, namun ada siswa yang nilainya tidak naik atau malah turun. Hal ini disebabkan oleh kondisi siswa, baik itu secara fisik dan psikologis pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat dan motivasi serta kondisi fisik siswa yang kurang baik siswa pada saat pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya konsentrasi siswa. Hal ini akan berakibat pada prestasi belajar siswa, yakni menurunnya nilai yang diperoleh siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN Bronggang.

Dari observasi yang dilakukan pada siklus I dilihat bahwa siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang masih pasif saat kegiatan presentasi kelas oleh guru, siswa belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Siswa cenderung pasif bahkan ada yang mengantuk. Tanggung jawab siswa dalam pelaksanaan *games* juga belum terlihat. Banyak siswa yang asal menjawab. Dalam pelaksanaan turnamen siswa kurang memperhatikan alokasi waktu yang diberikan akibatnya pembelajaran memakan waktu yang lebih panjang. Hal ini diperkuat dari hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama siklus I, 2 aspek dalam kategori kurang, dan 8 aspek dalam kategori cukup. dan pertemuan kedua siklus I meningkat 2 aspek berada dalam kategori kurang, 5 aspek dalam kategori cukup dan 3 aspek berada dalam kategori baik.

Setelah dilakukannya tindakan siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan. Sejak awal pembelajaran dan masuk fase presentasi kelas siswa sudah mulai aktif. Pada siklus II presentasi kelas dibantu dengan media audio visual berupa *slide power point*, berbeda pada pertemuan siklus I guru menggunakan media gambar, sehingga siswa berbondong-bondong untuk maju melihat gambar, hal ini yang membuat kondisi kelas kurang kondusif. Dengan digunakannya media *slide power point* siswa dapat melihat dengan jelas walaupun dari tempat duduknya, dilengkapi

dengan animasi dan tampilan gambar menarik mereka lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pertemuan pertama siklus II siswa sudah mulai menunjukkan keaktifan. Dengan pembagian kelompok yang diberikan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, siswa segera melakukan tugas dan bekerjasama dalam kelompok, siswa telah menyiapkan strategi untuk kelompoknya. Siswa sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya berbeda dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I dimana guru membagi kelompok pada saat pelaksanaan pembelajaran, akibatnya siswa tidak segera menempatkan diri dalam kelompok, dan kelompok kurang dapat bekerjasama dengan baik.

Pada pertemuan kedua keaktifan siswa semakin meningkat. Dengan pembagian kelompok yang lebih heterogen siswa dapat bekerjasama dengan lebih baik. Heterogen yang dimaksud adalah pembagian kelompok lebih merata dengan berpedoman pada pemerataan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Kerjasama antar siswa semakin kompak dalam kelompok. Siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi dapat bekerjasama dan membimbing siswa yang memiliki prestasi akademik lebih rendah sehingga siswa siswa yang memiliki prestasi akademik kurang dapat lebih menguasai materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Paul Suparno (2001: 63) bahwa usaha untuk menjelaskan sesuatu kepada rekan justru akan membantu untuk melihat sesuatu lebih jelas.

Antar kelompok saling berkompetisi dan tanggung jawab siswa saat pelaksanaan *games* sangat terlihat jelas. Hal ini dikarenakan adanya penambahan aturan dalam *games*, pada siklus I siswa hanya asal menjawab dan kurang memperhatikan aturan dalam *games*, setelah ditambah satu aturan pada siklus II dimana setiap jawaban yang salah akan dikenai konsekuensi pengurangan skor sebanyak 5, maka pada siklus II siswa terlihat lebih hati-hati dalam menjawab. Mereka juga lebih bertanggungjawab pada jawaban dan perolehan skor kelomok dan ketaatan pada aturan permainan yang sudah disepakati. Hasil observasi didapatkan tingkat aktivitas siswa pertemuan pertama siklus II, 1 aspek berada dalam kategori kurang, 3 aspek berada dalam kategori cukup, dan 6 aspek berada dalam kategori baik. Hal ini semakin meningkat pada pertemuan kedua siklus II, yaitu 2 aspek berada dalam kategori cukup, 6 aspek berada dalam kategori baik, dan 2 aspek berada dalam kategori baik sekali. Dalam siklus II guru juga lebih memberikan motivasi kepada siswa, berbeda dengan siklus I dimana pada siklus I guru masih kurang dan jarang dalam memberikan motivasi kepada siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai dengan pasca tindakan siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif, karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan. Langkah-

langkah yang harus diperhatikan sehingga pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa antara lain :

1. Penggunaan media *slide power point* agar mempermudah siswa memahami konsep IPS dan menarik perhatian siswa.
2. Pembagian kelompok dilakukan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran.
3. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, artinya dengan pembagian yang merata berdasarkan tingkat kemampuan akademik dan jenis kelamin.
4. Penambahan aturan *games*, adanya pengurangan nilai jika siswa salah dalam menjawab. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih bertanggung jawab dalam pelaksanaan *games*.
5. Pemberian motivasi secara intensif dan merata kepada siswa

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana tercantum dalam Bab IV penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan khususnya dalam materi tokoh pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Peningkatan prestasi belajar siswa kelas V SDN Bronggang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran IPS materi peninggalan tokoh pada masa Hindu, Budha dan Islam yakni sebelum tindakan rata-rata siswa adalah 57,40 dengan ketuntasan belajar sebesar 30%, setelah dilakukannya tindakan siklus I meningkat menjadi 63,90 dengan ketuntasan belajar sebesar 40%, dan setelah dilakukannya tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 78,80 dengan ketuntasan belajar sebesar 90%.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dapat dilakukan dengan menggunakan media audio visual dengan menggunakan *slide power point*, sehingga siswa lebih jelas dan tertarik dalam presentasi kelas. Usaha lain yang dilakukan yaitu pembagian kelompok yang lebih merata dan diberikan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran. Pembagian kelompok tidak hanya dari tingkat kemampuan akademik saja namun juga memperhatikan aspek jenis

kelamin. Hal lain yang dilakukan dengan menambah aturan pada fase permainan atau *games* yakni pengurangan skor jika tim menjawab salah. Hal ini cukup efektif untuk menuntut tanggung jawab siswa dalam pelaksanaan *games*. Pemberian motivasi juga sangat berperan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas. Dari uraian di atas dirasa cukup menggembirakan bagi peneliti dan rekan sejawat dikarenakan indikator keberhasilan dan tujuan dalam penelitian telah tercapai.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran bagi sekolah, guru dan pemerintah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah memberikan fasilitas berupa buku-buku yang berkaitan dengan model-model pembelajaran inovatif dan kreatif, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Variasi penggunaan model sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berkualitas akan meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya aktif menggali dan terus belajar. Jangan malu untuk berubah dan memperbarui ilmu. Guru hendaknya proaktif dalam menggali dan meramu variasi-variasi dalam belajar. Menelaah pembelajaran yang sudah dilakukan dan melakukan perbaikan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT mungkin dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan untuk melakukan perbaikan pembelajaran IPS di kelas V.

3. Bagi Pemerintah

Khusunya bagi para pengambil kebijakan dan perancang kurikulum, penggunaan model pembelajaran yang variatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Alim, Sumarno. (...). *Pembelajaran Individual*.
<http://elarning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/pembelajaran-individual>.
Diakses September 2012
- Anas Sudjono. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Anita Lie. 2002. *Cooperatif Learning: Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo
- Asrori Ardiansyah. <http://www.makalah-pendidikan-pentingnya-TGT.html> diakses pada 5 Januari 2012.
- Baharudin. 2009. *Pendidikan dan Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Burhanudin. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PrismaPress
- M. Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning: Analisis model Pembelajaran IPS*. Jakarta: bumi Aksara.
- Fakih Samlawi dan Benyamin Maftuh. 1998. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Depdiknas
- Hasibuan Mujiono. 2002 *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan Said Hamid. 1996. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta : Depdikbud
- Hidayati dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

- Ichlas Hamid A. dan tuti Istianti I. 2006. *Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Ibrahim dan Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA
- Johnson, D.W. & Johnson, F.P. 1987. *Joining together*. New Jersey : Prentice-Hall Inc
- Kardi Suparman dan Muhammad Nur. 2000. *Pembelajaran Langsung*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya university Press
- Kasihani Kasbolah. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Depdikbud.
- Maryatun. 2010. Peningkatan Prestasi Belajar IPS materi Sejarah melalui Implementasi metode Mind mapping pada Siswa Kelas VIII SMP N Kampung Laut Cilacap Tahun Ajaran 2008/2009. Yogyakarta: *Skripsi* FISE UNY.Tidak dipublikasikan.
- Muhammad Noman Sumantri. 2001. *Mengagas pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Pendidikan: Suatu Pendidikan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mustaqqim Ibrahim. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.
- Ngalim Purwanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novi Anggraini. 2010. UpayaMeningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IISDN Kedunglo Purworejo Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Skripsi*. FIP UNY Tidak diterbitkan
- Nurhayati Abbas. 2000. <http://www.depdiknas.go.id/jurnal/S1/040429%20-ed-20%-nurhayati>. Diakses Agustus 2012
- Nursid Sumaadmadja. 1980. *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Alumni
- Oemar Hamalik. 2001. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Permendiknas. 2007. *Standar Proses*. Jakarta : Kemendiknas

- Rahman. 2008. *Makalah Peningkatan Profesionalisme Pustakawan Dalam Rangka Optimalisasi Pemberdayaan Perpustakaan untuk Mewujudkan Jawa Barat Cerdas*. Bandung: Badan Perpustakaan Daerah Bandung
- Rochiati Wiriaatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock. 2008. *Psikologi Pendidikan*: Edisi Kedua. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Robert E. 1984. *Cooperatif Learning: Theori, Reasearch and Practise*. Boston: Allyn and Bacon
- 2008. *Cooperatif Learning Teori, Risetdan Praktek*. Bandung : Nusa Penida
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Erlangga
- 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumadi Suryobroto. 1984. *Psikologi Perkembangan: Edisi IV*. Yogyakarta : Rake Press
- Supriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. 2009. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suratinah Tirtonegoro. 1984. *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta : Bina Aksara
- Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Tim Pusdi Dikdasmen Lemlit UNY. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: UNY.
- Toeti Sukamto. 1995. *Teori Belajar dan Model Model Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Antar Universitas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Trianto. 2010. *Model Pembeleajaran Terpadu: Konsep Strategi dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara

Usman Samatowa. 2006. *Bagaimana Membelajarkan Sains di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas

Wahab Abdul Azis. 2008. Metode dan Model-Model Mengajar. Bandung: Alfa Beta

Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarat: Kencana Prenada Media Group

Zainal Aqib. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama WIDYA

Lampiran 1. Kisi-kisi Soal Evaluasi Akhir Siklus I

- Standar Kompetensi : Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia
- Kompetensi Dasar : Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-budha dan Islam di Indonesia

Indikator	Aspek Kognitif			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1.1.1. Menyebutkan tokoh-tokoh pada masa Hindu-Budha.	1, 3, 4, 5, 8 11, 18, 24	22, 23		10
1.1.2. Memberikan contoh peninggalan tokoh pada masa Hindu-Budha.	7, 9, 14	10, 12, 13, 15, 21		8
1.1.3. Menjelaskan peran tokoh pada masa Hindu-Budha	2, 20	6, 16, 19		5
1.1.4. Menunjukkan sikap yang dapat diteladani dari tokoh pada masa Hindu-Budha.			17, 25	2
Jumlah				25

Keterangan : C1 : Pengetahuan, C2 : Pemahaman, C3 : Penerapan

Lampiran 2. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Akhir Siklus 11

- Standar Kompetensi : Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada massa Hindu-Budha dan Islam, keragaman keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
- Kompetensi Dasar : Mengenal peninggalan sejarah yang berskala nasional dari massa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Kisi-Kisi Tes Akhir Siklus 11

Indikator	Aspek Kognitif			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1.1.5. Menyebutkan tokoh-tokoh pada masa kerajaan Islam di Indonesia.	1,2,6,10 13,	3,11,14, 15		9
1.1.6. Menyebutkan tokoh wali sanga dalam penyebaran Islam di Indonesia	7,16,17,18	4,20,24		7
1.1.7. Menjelaskan peran raja-raja pada masa kerajaan Islam.		5,8,12	9	4
1.1.8. Menjelaskan peran wali sanga dalam penyeberan di Indonesia		19,22,23 25	21	5
Jumlah				25

Keterangan : C1 : Pengetahuan, C2 : Pemahaman, C3 : Penerapan

Lampiran 3. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Siklus / pertemuan :
Hari / tanggal :

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	Presentasi				
1.	Guru Memberikan penjelasan materi secara garis besar				
2.	Guru memberikan penjelasan tentang TGT				
	Belajar Kelompok				
3.	Guru membagi kelompok sesuai aturan dalam TGT				
4.	Guru membimbing siswa dalam belajar kelompok				
5.	Guru membahas hasil diskusi yang dilakukan				
	Games				
6.	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan game				
7.	Guru membimbing dalam melaksanakan games				
	Turnamen				
8.	Guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam turnamen dan pengawasan.				
9.	Guru membahas pelaksanaan turnamen				
	Penghargaan				
10.	Guru Membeberikan penghargaan				

Keterangan :

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

Observer

.....

Keterangan rubrik penskoran untuk aktivitas guru

Presentasi

Memberikan Penjelasan dalam presentasi

- 4 = Guru memberikan penjelasan materi dengan jelas secara garis besar
- 3 = Guru menjelaskan namun secara garis besar dengan kurang jelas
- 2 = Guru menjelaskan materi dengan sangat singkat dan kurang jelas
- 1 = Guru tidak memberikan penjelasan dalam presentasi

Penjelasan tentang TGT

- 4 = Guru memberikan penjelasan tentang TGT dengan jelas dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
- 3 = Guru menjelaskan tentang TGT tanpa memberikan kesempatan bertanya siswa
- 2 = Guru menjelaskan TGT dengan sangat singkat dan kurang jelas
- 1 = Guru tidak memberikan penjelasan tentang TGT.

Belajar Kelompok

Pembagian kelompok

- 4 = Guru membagi kelompok secara heterogen dan nama anggota kelompok dan segera mengkondisikan kelompok.
- 3 = Guru membagi kelompok secara heterogen dan tidak segera mengkondisikan kelompok.
- 2 = Guru membagi kelompok tanpa memperhatikan keheterogenan kelompok
- 1 = Guru tidak membagi siswa namun siswa yang membagi kelompok sendiri

Pembimbingan dalam belajar kelompok

- 4 = Guru membimbing kelompok secara merata, memberikan penjelasan tentang LKS dan membagi perhatian.
- 3 = Guru membimbing kelompok secara namun kurang memberikan penjelasan dalam LKS.
- 2 = Guru membimbing kelompok dengan tidak merata dan banyak memberikan kebebasan
- 1 = Guru tidak membimbing siswa dalam belajar kelompok

Pembagian kelompok

- 4 = Guru membahas hasil kerja kelompok dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya hal yang belum diketahui dan berpendapat.
- 3 = Guru membahas hasil kerja kelompok namun kurang memberi kesempatan bertanya dan berpendapat.
- 2 = Guru membahas hasil kerja kelompok namun hanya sangat cepat dan tidak memberi kesempatan siswa bertanya
- 1 = Guru tidak membahas hasil kerja kelompok dan tidak memberikan kesempatan bertanya serta berpendapat

Games / Permainan

Penjelasan Aturan Game

- 4 = Guru memberikan penjelasan secara jelas dan disertai dengan percobaan dalam melakukan game, siswa diberikan kesempatan menanyakan hal yang belum diketahui.
- 3 = Guru memberi penjelasan secara cepat dan serta diberikan percobaan melakukan game.
- 2 = Guru memberik penjelasan singkat tanpa disertai percobaan.
- 1 = Guru sebelumnya tidak memberikan penjelasan aturan permainan.

Pelaksanaan Permainan

- 4 = Guru membimbing, mengawasi siswa dalam melakukan game, memberikan semangat dan motivasi dalam melakukan game.
- 3 = Guru membimbing dan mengawasi dalam melakukan game.
- 2 = Guru membimbing dalam game namun pengawasannya game kurang.
- 1 = Guru kurang mendampingi dan tidak melakukan pengawasaan dengan baik.

Turnamen

Penjelasan dan Pelaksanaan Aturan Game

- 4 = Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan turnamen, mengawasi pelaksanaan turnamen dan melaksanakan turnamen sesuai aturan.
- 3 = Guru memberikan penjelasan singkat, mengawasi pelaksanaan turnamen dan ada beberapa aturan yang tidak dilaksanakan.
- 2 = Guru kurang menjelaskan sturan turnamen, kurang mengawasi pelaksanaan dan kurang mengindahkan aturan.
- 1 = Guru tidak memberikan penjelasan, kurang mengawasi pelaksanaan dan tidak menerapkan aturan.

Pembahasan dan penyampaian hasil turnamen

- 4 = Guru memberikan pembahasan tentang turnamen yang dilaksanakan, memberikan kesempatan siswa menyampaikan pendapat, motivasi untuk berkompetisi.
- 3 = Guru melakukan pembahasan singkat dan tidak memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat, memotivasi siswa
- 2 = Guru memberikan pembahasan yang sangat terbatas dan tidak memotivasi siswa.
- 1 = Guru tidak memberikan pembahasan, tidak memotivasi siswa.

Penghargaan

Pemberian Penghargaan

- 4 = Guru memberikan penghargaan sesuai hasil turnamen, memotivasi siswa yang telah meraih hasil baik maupun yang belum berhasil.
- 3 = Guru memberikan penghargaan, kurang memotivasi siswa.
- 2 = Guru memberikan penghargaan ucapan selamat, tidak memberikan motivasi.
- 1 = Guru tidak memberikan penghargaan dan tidak memotivasi siswa.

Lampiran 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Siklus / pertemuan :
Hari / tanggal :

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	Presentasi				
1.	Siswa memperhatikan/merespon presentasi				
2.	Siswa melakukan tanya jawab tentang presentasi yang dilakukan				
	Belajar Kelompok				
3.	Siswa bekerja sesuai kelompok				
4.	Siswa aktif dalam melakukan belajar kelompok				
5.	Siswa menyampaikan hasil diskusi				
	Games				
6.	Siswa melakukan games sesuai aturan				
7.	Siswa antusias dalam melaksanakan game				
	Turnamen				
8.	Siswa melakukan turnamen sesuai aturan				
9.	Siswa mengarjakan turnamen tepat waktu				
	Penghargaan				
10.	Siswaberusaha meraih penghargaan				

Keterangan :

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

Observer

.....

Keterangan rubrik penskoran untuk aktivitas siswa

Presentasi

Respon dalam guru memberikan presentasi

- 4 = Siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat memperhatikan dengan tenang dan konsentrasi dan merespon presentasi guru
- 3 = Siswa memperhatikan presentasi dan kurang merespon
- 2 = Siswa kurang memperhatikan presentasi dan kurang aktif
- 1 = Siswa tidak memperhatikan dan tidak ada keaktifan siswa

Tanya Jawab presentasi yang dilakukan

- 4 = Siswa aktif melakukan tanya jawab pada tahap presentasi yang dilakukan.
- 3 = Siswa kurang aktif dan hanya siswa pandai yang bertanya
- 2 = Siswa kurang tertarik dan malu dalam bertanya maupun menjawab
- 1 = Siswa kurang tertarik dan hanya pasif.

Belajar Kelompok

Pembagian kelompok

- 4 = Siswa segera menempatkan diri sesuai kelompok, dan memperhatikan penjelasan guru.
- 3 = Siswa gaduh saat pembagian kelompok namun segera bersiap dalam kelompok.
- 2 = Siswa kurang antusias dalam berkempok dan tidak segera menempatkan diri.
- 1 = Siswa tidak tertarik berkelompok, kurang bersemangat dan mengerjakan aktivitas lain

Pelaksanaan belajar kelompok

- 4 = Siswa bekerjasama dalam belajar kelompok dengan antusias, saling membantu menyelesaikan LKS dan aktif bertanya pada guru.
- 3 = Siswa bekerjasama dalam belajar kelompok, kerjasama kurang kompak.
- 2 = Siswa kurang bekerjasama dalam kelompok, beberapa siswa kurang aktif dalam kelompok
- 1 = Siswa tidak bekerjasama dalam kelompok dan belajar kelompok tidak dapat berjalan baik

Penyampaian hasil belajar kelompok

- 4 = Siswa aktif dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain aktif menaggapi.
- 3 = Siswa aktif menyampaikan hasil belajar kelompok namun kurang aktif berpendapat.
- 2 = Siswa kurang aktif (takut) menyampaikan hasil belajar kelompok dan kurang berani berpendapat.
- 1 = Siswa tidak mau menyampaikan hasil kerja kelompok dan pasif.

Games / Permainan

Penjelasan Aturan Game

- 4 = Siswa sangat antusias dalam mendengarkan aturan game dan berani untuk mencoba pelaksanaan game dan segera bersiap melakukan game.
- 3 = Siswa antusias mendengarkan aturan game, berani mencoba namun tidak segera bersiap melakukan game.
- 2 = Siswa kurang antusias, tidak berani mencoba dan tidak segera bersiap melakukan game.
- 1 = Siswa tidak antusias, tidak berani mencoba dan tidak segera bersiap melakukan game.

Pelasanaan Permainan

- 4 = Siswa melakukan game dengan antusias, siswa melakukan sesuai aturan, melakukan dengan motivasi tinggi.
- 3 = Siswa melakukan game dengan antusias, kurang mengindahkan aturan, dan cukup bersemangat.
- 2 = Siswa kurang antusias, kurang paham aturan dan tidak cukup bersemangat.
- 1 = Siswa tidak antusias, tidak melaksanakan aturan dengan baik dan motivasi sangat rendah.

Turnamen

Penjelasan dan Pelaksanaan Aturan Game

- 4 = Siswa melaksanakan turnamen dengan penuh semangat, semangat kompetisi tinggi dan memegang teguh aturan turnamen.
- 3 = Siswa melaksanakan turnamen dengan penuh semangat, semangat kompetisi cukup baik, beberapa siswa kurang memegang aturan.
- 2 = Siswa melaksanakan turnamen kurang bersemangat, dan kurang kompetitif, serta kurang memegang aturan.
- 1 = Siswa tidak bersemangat mengikuti turnamen, tidak kompetitif dan pasif terhadap aturan.

Pembahasan dan penyampaian hasil turnamen

- 4 = Siswa antusias memberikan pendapat dan melakukan refleksi kegiatan.
- 3 = Siswa antusias memberikan pendapat namun beberapa siswa gaduh sendiri
- 2 = Siswa kurang antusias memberikan pendapat dan kurang bersemangat megetahui hasil turnamen.
- 1 = Siswa tidak antusias memberikan pendapat dan pasif terhadap hasil turnamen.

Penghargaan

Pemberian Penghargaan

- 4 = Siswa bersemangat meraih penghargaan, termotivasi dengan pemberian penghargaan dan termotivasi meraih penghargaan selanjutnya.
- 3 = Siswa bersemangat namun siswa yang tidak berhasil kurang termotivasi
- 2 = Siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat.
- 1 = Siswa acuh dengan penghargaan yang diberikan dan tidak termotivasi.

Lampiran 5. Soal Akhir Siklus I

Nama :

No Absen :

SOAL POST TEST

- I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!
1. Kerajaan Kutai didirikan oleh
 - a. Mulawarman
 - b. Kudungga
 - c. Aswawarman
 - d. Purnawarman
 2. Raja yang berjasa membuat saluran air dan pencegah banjir di kerajaan Tarumanegara adalah
 - a. Pernawarman
 - b. Adityawarman
 - c. Mulawarman
 - d. Aswawarman
 3. Udayana Warmadewa adalah raja pemeluk Hindu dari kerajaan
 - a. Kaling
 - b. Kediri
 - c. Bali
 - d. Kutai
 4. Raja kedua kerajaan Kutai ialah
 - a. Kudungga
 - b. Jayabaya
 - c. Purnawarman
 - d. Aswawarman
 5. Raja kerajaan Kediri yang terkenal dengan ramalannya ialah
 - a. Kertanegara
 - b. Balaputradewa
 - c. Jayabaya
 - d. Airlangga
 6. Pendiri dan raja pertama kerajaan Singasari sekaligus sebagai leluhur raja-raja Majapahit adalah
 - a. Ken Arok
 - b. Ken Dedes
 - c. Ken Uman
 - d. Tunggul Ametung
 7. Kitab Peninggalan kerajaan Kediri yang ditulis oleh Empu sedah dan Empu Panuluh adalah kitab
 - a. Sutasoma
 - b. Bharatayudha
 - c. Smaradahhana
 - d. Arjunawiwaha
 8. Kerajaan Kaling diperintah seorang ratu yang adil dan bijaksana bernama
 - a. Wijaya
 - b. Sanjaya
 - c. Syailendra
 - d. Sima
 9. Candi Budha yang didirikan oleh Dinasti Syailendra yang merupakan salah satu candi Budha terbesar di Indonesia adalah
 - a. Candi Kalasan
 - b. Candi Gedongsanga
 - c. Candi Borobodur
 - d. Candi Prambanan
 10. Candi yang dimaksud pada no 9 tersebut didirikan dengan tujuan
 - a. Menghormati para leluhur dinasti Syailendra
 - b. Tempat pemujaan roh
 - c. Tempat berkumpul keluarga kerajaan
 - d. Sebagai tempat menerima tamu kerajaan
 11. Kerajaan Sriwijaya mencapai Puncak kejayaan ketika diperintah oleh raja
 - a. Kertanegara
 - b. Smaratungga
 - c. Balaputradewa
 - d. Jayabaya

12. Prasasti peninggalan dari tokoh kerajaan kerajaan Kutai yang ditulis dengan huruf *Pallawa* dan bahasa *Sansekerta* adalah
- Ciawi
 - Yupa
 - Ciaruteun
 - Kebon Kopi
13. Prasasti peninggalan kerajaan Tarumanegara terdapat bekas telapak kaki salah satu rajanya yang dianggap sebagai titisan Wisnu adalah prasasti
- Prasasti Cianten
 - Prasasti Ciawi
 - Prasasti Pasir Awi
 - Prasasti Ciaruteun
14. Bangunan peninggalan kerajaan Mataram Hindu (Dinasti Sanjaya) yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah
- Candi kalasan
 - Candi Prambanan
 - Candi Borobudur
 - Candi Mendut
15. Salah satu katya sastra peninggalan tokoh pada masa Hindu yakni kitab Sutasoma, memiliki arti penting bagi Bangsa Indonesia, karena
- Mengilhami lahirnya Pancasila
 - Sumber hidup berbangsa
 - Mengajarkan Ajaran Hindu
 - Memuat falsafah Bhineka Tunggal Ika
16. Raden Wijaya sangat berjasa pada kerajaan Majapahit karena
- Sebagai Pendiri dan raja pertama
 - Sebagai mahapatih
 - Menumpas Pemberontkan
 - Membawa ke masa keemasan
17. Raja Mulawarman adalah Raja Kutai yang berjasa membawa kesejahteraan rakyat, Beliau adalah pemeluk Hindu yang taat dalam upacara keagamaan beliau menghadiahkan 20.000 ekor sapi kepada brahmana. Sikap yang dapat kita teladani dari tokoh Mulawarman adalah
- Yang harus kita bantu adalah para pemimpin agama
 - Kita harus taat dan sungguh-sungguh dalam menjalankan perintah agama
 - Harus bermewah-mewah dalam melaksanakan ibadah
 - Sering memberikan hadiah kepada orang lain
18. Seorang tokoh yang berperan sebagai maha guru sekaligus penyebar agama Budha dikerajaan Sriwijaya adalah
- Balaputradewa
 - I-tsing
 - Smaratungga
 - Satyakirti
19. Balaputradewa mempu membawa Sriwijaya hingga terkenal sebagai kerajaan maritim, pusat penyebaran Agama Budha dan pusat perdagangan. Sriwijaya terkenal sebagai Kerajaan maritim karena
- Mempunyai wilayah laut yang luas
 - Memiliki letak yang strategis.
 - Memiliki armada angkatan laut yang tangguh
 - Memiliki wilayah yang luas dan penduduknya sebagian besar bertani
20. Raja yang menghantarkan Kerajaan Majapahit mencapai masa keemasan adalah raja
- Hayam Wuruk
 - Gajah mada
 - Raden Wijaya
 - Jayanegara

21. Patih Gajah Mada pada saat dilantik menjadi perdana menteri mengucapkan sumpah yang terkenal dengan *Sumpah Palapa*. Makna sumpah yang diucapkan Gajah Mada adalah
- Keinginan untuk setia pada kerajaan Majapahit
 - Tidak akan menikmati kesenangan dunia sebelum menyatukan nusantara di bawah kekuasaan Majapahit
 - Sumah untuk mengusir para pemberontak yang memberontak kepada kerajaan.
 - Keinginan untuk menikmati kesenangan dunia dan menakhlukkan kerajaan-kerajaan lain.
22. Berikut tokoh pada kerajaan Hindu adalah
- Aswawarman, Sima, Jayabaya
 - Balaputradewa, Jayabaya, Wijaya
 - Mulawarman, Balaputradewa, Smaratungga
 - Mulawarman, Purnawarman, Kudungga
23. Tokoh pada kerajaan Budha adalah
- Satyakirti, Kertanegara, Jayabaya
 - Balaputradewa, Kertanegara, Satyakirti
 - Sanjaya, Balaputradewa, Smaratungga
 - Kertanegara, Wijaya, Jayabaya
24. Raja Hindu dari Pajajaran yang sangat tegas mengakkan aturan hukum di kerajaannya adalah
- Ratu Sima
 - Raja Jayawardhana
 - Raja Jayabaya
 - Ratu Jayadewata
25. Sikap yang dapat kita teladani dari Tokoh Gajah Mada adalah
- Sikap mementingkan kepentingan pribadi
 - Sikap memisahkan diri dari suatu negara
 - Semangat cinta tanah air dan semangat persatuan
 - Sikap ingin menguasai wilayah orang lain

KUNCI JAWABAN

- | | | | | |
|------|-------|-------|-------|-------|
| 1. B | 6. A | 11. C | 16. A | 21. B |
| 2. A | 7. B | 12. B | 17. B | 22. D |
| 3. C | 8. D | 13. D | 18. D | 23. B |
| 4. D | 9. C | 14. B | 19. C | 24. D |
| 5. C | 10. A | 15. D | 20. A | 25. C |

Lampiran 6. Soal Akhir Siklus II

Nama :

No Absen :

SOAL POST TEST

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Raja dari Samudra Pasai yang pertama kali memeluk Islam adalah
 - a. Sultan Malik Al-Saleh
 - b. Sultan Iskandar Muda
 - c. Sultan Mahmud Syah
 - d. Sultan Hasanuddin
2. Samudra Pasai merupakan kerajaan Islam yang terletak di
 - a. Pelembang
 - b. Aceh
 - c. Lampung
 - d. Medan
3. Tokoh Islam yang mengantarkan Kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan adalah raja
 - a. Sultan Malik Al-Saleh
 - b. Sultan Baabullah
 - c. Sultan Iskandar Muda
 - d. Sultan Mahmuud Syah
4. Cara Sunan Muria dalam berdakwah adalah dengan mengadakan kursus kepada petani, nelayan, dan pedagang. Sarana yang digunakannya juga menggunakan tembang-tembang yang diciptakannya yaitu tembang
 - a. Sinom dan Kinanthi
 - b. Ilir-Ilir
 - c. Durmo
 - d. Pangkur, Jamuran
5. Pada masa Kerajaan Aceh di kenal dengan sebutan Serambi Mekaah, yang artinya
 - a. Memiliki kemiripan dengan kota mekah
 - b. Banyak penduduk berasal dari Mekah
 - c. Aceh sebagai Pusat Penyebaran Agama Islam
 - d. Memiliki Hubungan baik dengan Mekkah
6. Tokoh Islam yang mengantarkan Kerajaan Mataram Islam mencapai puncak kejayaan adalah
 - a. Sultan Ageng Tirtayasa
 - b. Sultan Hasanuddin
 - c. Sultan Agung Hanyakrakusuma
 - d. Raden Patah
7. Raden Paku merupakan nama asli dari salah seorang wali sanga, yaitu
 - a. Sunan Giri
 - b. Sunan Drajat
 - c. Sunan Kudus
 - d. Sunan Muria
8. Mataram menyerang Batavia sebanyak 2 kali. Penyerangan pertama gagal karena pasukan mataram kekurangan bahan makanan. Penyerangan keduapun juga gagal, hal ini disebabkan karena
 - a. Kekurangan pasukan
 - b. Wabah Penyakit
 - c. Lumbung Makanan di bakar Belanda
 - d. Kekurangan bahan makanan

9. Sikap yang dapat kita teladani dari Tokoh Sultan Agung adalah
- Bekerjasama dengan Penjajah
 - Melawan Penjajah secara diam-diam
 - Berani menentang kekerasan dan kebatilan
 - Menyebarluaskan Islam secara diam-diam
10. Abdul Fath Abdulfatah adalah nama kecil dari tokoh Islam yang dikenal dengan sebutan
- Sultan Agung Hanyakrakusuma
 - Sultan Ageng Tirtayasa
 - Sultan Hasanuddin
 - Raden Patah
11. Sultan Ageng Tirtayasa merupakan tokoh Islam yang memimpin kerajaan Islam di wilayah
- Demak
 - Banten
 - Mataram
 - Aceh
12. Untuk memadamkan perlawanan Sultan Ageng Tirtayasa adalah dengan menjalankan politik Adu domba, dengan cara
- Mengepung pertahanan Sultan Ageng Tirtayasa
 - Menyusup dalam kerajaan dengan berpura-pura sebagai pedagang domba
 - Menyulut pertentangan antara Sultan Ageng Tirtayasa dengan putranya Sultan Haji
 - Mempengaruhi prajurit-prajurit sultan agar bekerjasama dengan Belanda
13. Tokoh Islam dari kerajaan Gowa adalah
- Sultan Hasanuddin
 - Sultan Baabulah
 - Sultan Nuku
 - Sultan Hairun
14. Tokoh Islam dari kerajaan Tidore adalah
- Sultan Baabulah
 - Sultan Nuku
 - Sultan Hairun
 - Sultan Iskandar Muda
15. Sultan Hasanuddin mendapatkan julukan
- Ayam Jantan dari Makasar
 - Ayam Jago dari Timur
 - Ayam Jantan dari Gowa
 - Ayam Jantan dari Timur
16. Demak merupakan kerajaan Islam pertama di pulau Jawa. Raja Islam pertama yang memimpin kerajaan tersebut adalah
- Raden Umar Said
 - Raden Patah
 - Pati Unus
 - Raden Mas Rangsang
17. Sembilan orang ulama Penyebar Agama Islam di Pulau Jawa dikenal dengan sebutan
- Wali Sanga
 - Ulama Sembilan
 - Uli Siwa
 - Wali Agama
18. Maulana Malik Ibrahim merupakan salah satu dari sembilan wali yang dikenal dengan nama Sunan
- Sunan Ampel
 - Sunan Bonang
 - Sunan Giri
 - Sunan Gresik
19. Ajaran Islam yang di sebarkan oleh Sunan Bonang di daerah Tuban dapat diterima dengan mudah karena
- Dilakukan dengan sembunyi-sembunyi
 - Dilakukan sambil berdagang
 - Dilakukan dengan menyesuaikan kebudayaan masyarakat setempat
 - Dilakukan dengan bantuan raja yang berkuasa

20. Raden mas syahid adalah nama lain dari salah seorang wali sanga, yaitu Sunan ...
- Sunan Kalijaga
 - Sunan Kudus
 - Sunan Muria
 - Sunan Giri
21. Salah satu sikap yang dapat kita teladani dari wali sanga adalah
- Menyebarluaskan agama tanpa paksaan dan dengan kesantunan
 - Menyebarluaskan agama dengan taktik berperang
 - Membantu fakir miskin agar memeluk Islam
 - Mempelajari agama dengan berkeliling pedesaan
22. Berikut merupakan wali sanga yang menyebarluaskan dakwah di Jawa Timur adalah
- Sunan Bonang, Sunan Ampel, Sunan Gresik
 - Sunan Ampel, Sunan Kalijaga, Sunan Gunung Jati
 - Sunan Drajat, Sunan Muria, Sunan Gunung Jati
 - Sunan Giri, Sunan Gunung Jati, Sunan Gresik
23. Cara yang ditempuh oleh wali sanga dalam menyebarluaskan agama Islam di pulau Jawa adalah dengan cara
- Berperang dan menaklukkan kerajaan-kerajaan kecil
 - Bekerjasama dengan raja-raja Jawa
 - Berdakwah sambil berdagang
 - Melalui Kesenian, kebudayaan, dan menyesuaikan kondisi masyarakat
24. Salah seorang wali yang menyebarluaskan Agama Islam di wilayah Cirebon adalah
- Sunan Muria
 - Sunan Gunungjati
 - Sunan Kalijaga
 - Sunan Bonang
25. Sunan Kalijaga menyebarluaskan agama Islam dengan cara yang menarik, yakni dengan cara
- Melalui dakwah di masjid-masjid desa
 - Dengan Bantuan para raja Jawa
 - Dengan cara membuat masjid-masjid di pedesaan
 - Melalui pertunjukkan wayang dan kesenian seperti tembang-tembang.

KUNCI JAWABAN

- | | | | | |
|------|-------|-------|-------|-------|
| 1. A | 6. C | 11. B | 16. B | 21. A |
| 2. B | 7. A | 12. C | 17. A | 22. A |
| 3. C | 8. C | 13. A | 18. D | 23. D |
| 4. A | 9. B | 14. B | 19. C | 24. B |
| 5. C | 10. B | 15. D | 20. A | 25. D |

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bronggang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester : V / 1

Siklus / Pertemuan : I / 1

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman dan kenampakan dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2. Menceritakan tokoh – tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha dan Islam.

C. Indikator

1. Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha
2. Mengidentifikasi peninggalan tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha
3. Menjalaskan peran tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha

D. Tujuan

1. Melalui Tanya jawab, diskusi siswa dapat menyebutkan tokoh – tokoh sejarah pada masa Hindu dengan benar.

2. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat mengidentifikasi peninggalan tokoh sejarah pada masa Hindu dengan benar.
3. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat menjelaskan peranan tokoh sejarah pada masa Hindu

E. Karakter yang ditanamkan

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*), Integritas (*integrity*), Peduli (*caring*), Jujur (*fairnes*)

F. Materi Pokok

Terlampir

G. Metode dan Model Pembelajaran

1. Tanya Jawab
2. Diskusi
3. *Games; Team Group Tournament*

H. Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Kegiatan Awal
 - a. Siswa mengawali pelajaran dengan berdoa kemudian menyimak presensi yang dilakukan guru
 - b. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan guru

- c. Siswa menyimak penjelasan guru, siswa melakukan tanya jawab dengan guru.

Guru memancing siswa kedalam materi dengan melakukan tanya jawab. Apakah kalian sudah pernah berkunjung ke candi Prambanan? Siswa menjawab dengan berbagai opini mereka

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa melakukan tanya jawab dan memperhatikan media peraga yang dibawa oleh guru serta mendengarkan penjelasan guru tentang garis besar materi secara singkat.
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota 4 orang setiap kelompok.
- c. Siswa mengambil Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disiapkan guru dan mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk pengisian LKS.
- d. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam LKS dengan bimbingan guru.
- e. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain ikut mengoreksi hasil pekerjaannya dan pekerjaan kelompok presentasi dengan bimbingan guru.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan yang akan dilakukan.
- g. Siswa melaksanakan *game* / permainan akademik yang telah disiapkan guru.
- h. Siswa yang mengambil nomor undian terbesar menjadi pembaca, sekaligus sebagai siswa yang menjawab pertama kali. Jika sisa di depan tidak dapat menjawab maka anggota kelompok diperbolehkan membantu. Namun jika anggota kelompok yang menjawab dengan benar maka skor 5. Siswa melakukan permainan akademik sampai waktu yang disepakati berakhir.
- i. Siswa kembali berkumpul dengan kelopok.

- j. Siswa meyimak penjelasan guru tentang aturan dalam turnamen.
 - k. Siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompok baru yang telah disusun oleh guru.
 - l. Siswa mengikuti turnamen.
3. Kegiatan Akhir
- a. Siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - b. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan.

I. Alat dan Sumber Belajar

- 1. Alat
 - a. Gambar peninggalan masa Hindu-budha
 - b. Lembar Kerja Siswa
 - c. Soal Permainan
 - d. Soal Turnamen
- 2. Sumber Belajar
 - a. Endang Susuilaningsih. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas
 - b. Reny Yuliati. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI V. Jakarta : Pusat perbukuan Depdiknas, halaman 24 -36.
 - c. Siti Syamsiyah, dkk. (2008). Ilmu Pengeahuan Sosial. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas
 - d. Tim Bina Karya Guru. (2007). IPS Terpadu. Jakarta : Erlangga, halaman 35-39.

J. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Tes akhir
2. Jenis : Tertulis
3. Bentuk : Isian
4. Alat : Terlampir
5. Skor : Terlampir

K. Kriteria Keberhasilan.

Pembelajaran dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 65 .

Cangkringan, 28 September 2012

Mengetahui,

Kepala SDN Bronggang



Peneliti

YURISTYA PERDANA K

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bronggang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester : V / 1

Siklus / Pertemuan : I / 2

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman dan kenampakan dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2. Menceritakan tokoh – tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha dan Islam.

C. Indikator

1. Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Budha
2. Mengidentifikasi peninggalan tokoh sejarah pada masa Budha
3. Menjalaskan peran tokoh sejarah pada masa Budha

D. Tujuan

1. Melalui Tanya jawab, diskusi siswa dapat menyebutkan tokoh – tokoh sejarah pada masa Hindu Budha dengan benar.

2. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat mengidentifikasi peninggalan tokoh sejarah pada masa Hindu- budha dengan benar.
3. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat menjelaskan peranan tokoh sejarah pada masa Hindu Budha

E. Karakter yang ditanamkan

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*), Integritas (*integrity*), Peduli (*caring*), Jujur (*fairnes*)

F. Materi Pokok

Terlampir

G. Metode dan Model Pembelajaran

1. Tanya Jawab
2. Diskusi
3. *Games; Team Group Tournament*

H. Langkah Pembelajaran

Pertemuan 2

1. Kegiatan Awal
 - a. Siswa mengawali pelajaran dengan berdoa kemudian menyimak presensi yang dilakukan guru
 - b. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan guru

- c. Siswa diajak untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya dengan melakukan tanya jawab.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa melakukan tanya jawab dan memperhatikan media peraga yang dibawa oleh guru serta mendengarkan penjelasan guru tentang garis besar materi secara singkat.
- b. Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota 4 orang setiap kelompok.
- c. Siswa mengambil Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disiapkan guru dan mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk pengisian LKS.
- d. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam LKS dengan bimbingan guru.
- e. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain ikut mengoreksi hasil pekerjaannya dan pekerjaan kelompok presentasi dengan bimbingan guru.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan yang akan dilakukan.
- g. Siswa bersiap untuk melakukan game, masing-masing kelompok diwakili oleh 1 orang siswa.
- h. Siswa yang mengambil nomor undian terbesar menjadi pembaca, sekaligus sebagai siswa yang menjawab pertama kali. Jika sisa di depan tidak dapat menjawab maka anggota kelompok diperbolehkan membantu. Namun jika anggota kelompok yang menjawab dengan benar maka skor 5. Siswa melakukan permainan akademik sampai waktu yang disepakati berakhir.

- i. Siswa kembali berkumpul dengan kelopok.
 - j. Siswa meyimak penjelasan guru tentang aturan dalam turnamen.
 - k. Siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompok baru yang telah disusun oleh guru.
 - l. Siswa mengikuti turnamen.
3. Kegiatan Akhir
- a. Siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - b. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan.
 - c. Siswa menerima pengumuman dan mendapatkan penghargaan dari guru sebagai Kelopok pemenang *game* dan guru memberikan motivasi kepada siswa.

I. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat
 - a. Gambar peninggalan masa Hindu-budha
 - b. Lembar Kerja Siswa
 - c. Soal Permainan
 - d. Soal Turnamen
2. Sumber Belajar
 - a. Endang Susuilaningsih. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas
 - b. Reny Yuliati. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI V. Jakarta : Pusat perbukuan Depdiknas, halaman 24 -36.
 - c. Siti Syamsiyah, dkk. (2008). Ilmu Pengeahuan Sosial. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas

- d. Tim Bina Karya Guru. (2007). IPS Terpadu. Jakarta : Erlangga, halaman 35-39.

4. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Tes akhir
2. Jenis : Tertulis
3. Bentuk : Isian
4. Alat : Terlampir
5. Skor : Terlampir

5. Kriteria Keberhasilan.

Pembelejaran dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 65 .

Cangkringan, 28 September 2012

Mengetahui,

Kepala SDN Bronggang



Peneliti

YURISTYA PERDANA K

Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

A. Masa Pengaruh Agama Hindu

1. Pendiri Kerajaan Kutai adalah *Kundungga*. Oleh karena itu, ia tidak dianggap sebagai pendiri keluarga kerajaan. Anaknya adalah *Aswawarman* dan dianggap sebagai pendiri keluarga kerajaan karena pada masa itu sudah ada pengaruh dari agama Hindu. Sementara raja yang paling terkemuka adalah *Mulawarman*. Ia raja yang berperadaban baik, kuat dan berkuasa.
2. Kerajaan Tarumanegara
Raja yang sangat terkemuka adalah *Purnawarman* (dianggap sebagai penjelmaan Dewa Wisnu). Ia raja yang gagah berani dan jujur terhadap tugasnya. Kerajaan ini berdiri sekitar tahun 450 M di daerah Bogor (Provinsi Jawa Barat). Wilayah kekuasaanya meliputi Jakarta, Bogor, Bekasi, Karawang dan Banten. Agama Hindu di Kerajaan Tarumanegara diajarkan oleh seorang rahib bernama *Gunawarman*.
3. Kerajaan Bali
Di antara raja yang ada di Kerajaan Bali, *Udayana Warmadewa* adalah yang terkenal. Udayana adalah anak seorang Putri Kamboja yang melarikan diri ke Jawa Timur dan menikah dengan Putri Mahendradatta. Ia bersama permaisuri memerintah Kerajaan Bali dengan arif dan bijaksana. Dari pernikahannya dengan Gunapriya, lahir beberapa putra yang salah satunya adalah *Airlangga*.
4. Kerajaan Pajajaran
Raja yang terkenal adalah *Sang Ratu Jayadewata* dan mempunyai gelar *Prabu Guru Dewataprana, Sri Baduga Maharaja Ratu Haji*. Sang Ratu menjalankan pemerintahannya berdasarkan kitab-kitab hukum yang berlaku, sehingga pemerintahannya berjalan dengan aman dan tenteram. Pada masa itu tidak ada perang, jika ada rasa tidak aman hanyalah terjadi pada mereka yang melanggar aturan saja.
5. Kerajaan Mataram Kuno
Salah satu raja yang terkemuka pada masa kerajaan ini adalah raja *Sanjaya*. Ia dijuluki raja yang gagah berani yang telah menaklukan raja-raja di sekelilingnya. Ia dihormati oleh para pujangga karena dipandang sebagai raja yang paham akan isi kitab-kitab suci. Rakyatnya dapat tidur nyenyak tanpa ada rasa takut diganggu oleh penjahat.
6. Kerajaan Medang Kamulan
Raja yang sangat terkemuka adalah *Airlangga* dengan gelar *Rake Halu Sri Lokeswara Dharmawangsa Airlangga Anantawikramottungadewa*. Prasasti Pucangan menyebutkan bahwa Airlangga dapat menyelamatkan diri dari Serangan raja bawahan bernama Wurawari yang diperalat oleh Sriwijaya. Airlangga masuk hutan dengan hanya diikuti seorang hambanya yang bernama *Narottama*. Pada saat itu, Airlangga baru berusia 16 tahun. Ia masih amat muda dan belum banyak pengalaman dalam peperangan dan belum begitu mahir dalam menggunakan alat-alat senjata. Akan tetapi, Airlangga dianggap sebagai penjelmaan Dewa Wisnu, maka tidak dapat dibinasakan oleh kekuasaan kejahatan. Selanjutnya, Airlangga dapat membalikkan keadaan. Wurawari mendapat serangan Airlangga dengan diiringi oleh rakyat hingga keadaan menjadi dikuasai oleh Airlangga.
7. Kerajaan Majapahit
Beberapa raja Majapahit yang terkenal adalah sebagai berikut. Raden Wijaya (1293-1309) Ia masih keturunan Ken Arok hasil perkawinannya dengan Ken Dedes. Ia merupakan raja pertama Kerajaan Majapahit dengan gelar *Kertarajasa Jayawardhana*. Sebagai raja pertama, ia berusaha membangun kerajaan demi memajukan rakyat dengan kerja keras. Pelabuhan lautnya banyak dikunjungi pedagang dari berbagai daerah dan pedagang asing. Pelabuhan laut yang dimiliki oleh kerajaan Majapahit adalah Tuban, Gresik dan Surabaya. Pada masa pemerintahannya terjadi beberapa

pemberontakan. Namun, semua pemberontakan itu dapat ditumpas. Pemberontakan itu, antara lain dilakukan oleh *Ranggalawe, Lembu Sora, Juru Demung dan Gajah Biru*. Pada tahun 1309, Raden Wijaya meninggal. Jasadnya dibakar dan abunya dimakamkan di Simping (Candi Sumberjati) dekat daerah Blitar.) Jayanegara (1309-1328) Putra Raden Wijaya ini naik tahta dalam usia yang masih muda. Pada saat pemerintahannya, banyak sekali terjadi pemberontakan. Pemberontakan yang paling membahayakan adalah pemberontakan yang dilakukan oleh *Nambi dan Kuti*. Bahkan pemberontakan Kuti dan pengikutnya berhasil menduduki ibu kota kerajaan. Raja mengungsi ke Desa Bedander dengan dikawal oleh panglima pasukan Bhayangkara, yaitu *Gajah Mada*. Berkat kecerdikan Gajah Mada, akhirnya pemberontakan Kuti dapat ditumpas. Raja pun dapat kembali ke istana. Tahun 1328 raja meninggal karena dibunuh oleh tabib istana yang bernama *Tanca*. Tribuanatunggadewi (1328-1350) Putri Raden Wijaya dari Gayatri yang bernama Tribuanatunggadewi yang bergelar *Tribhuwanotunggadewi Jayawisnuwardhani* dinobatkan menjadi raja. Pada masa pemerintahannya terjadi pemberontakan yang hebat yang dinamakan pemberontakan Sadeng. Peristiwa ini dapat dipadamkan karena kecerdikan yang dimiliki oleh Gajah Mada. Berkat jasanya inilah Gajah Mada diangkat menjadi Mahapatih Majapahit. Pada saat dilantik, Gajah Mada mengucapkan *Sumpah Palapa*. Dalam sumpahnya itu, Gajah Mada berjanji tidak akan menikmati kehidupan duniawi sebelum seluruh wilayah Nusantara bersatu di bawah kekuasaan Kerajaan Majapahit. Pada tahun 1343 sumpahnya terwujud.

Hayam Wuruk (1350-1389)

Hayam Wuruk bergelar bergelar *Sri Rajasanagara*. Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk inilah Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan. Dengan bantuan Mahapatih Gajah Mada, Raja Hayam Wuruk membawa kerajaan ke puncak kejayaan. Sementara itu, Gajah Mada ingin melaksanakan Sumpah Palapanya. Dalam menjalankan Sumpah Palapa, satu demi satu daerah yang belum bernaung di bawah kekuasaan Kerajaan Majapahit ditundukkan dan dipersatukan. Daerah kekuasaannya meliputi sekitar wilayah negara Indonesia sekarang ini. Bahkan, pengaruh itu diperluas sampai ke negara tetangga di wilayah Asia Tenggara. Peninggalan dan Tokoh Sejarah Nasional pada Masa Hindu-Budha dan Islam, Keragaman Kenampakan Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk, usaha untuk meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat tampak jelas sekali. Berbagai kegiatan ekonomi dan kebudayaan sangat diperhatikan. Hasil pemungutan dari berbagai pajak dan upeti dimanfaatkan untuk kesejahteraan rakyat di berbagai bidang. Untuk bidang pertanian, raja memerintahkan pembangunan bendungan- bendungan dan saluran pengairan serta pembukaan tanah-tanah baru untuk perladangan. Di beberapa tempat sepanjang sungai besar dibuat tempat penyeberangan yang dapat membantu lalu lintas antardaerah. Hayam Wuruk juga sangat memperhatikan daerah-daerah kerajaan. Beberapa kali ia mengunjungi daerah, antara lain ke Pajang, Lasem, Pantai Selatan, Lumajang, Tirib, dan Semper.

Pertemuan 2

B. Masa Pengaruh Agama Budha

1. Kerajaan Kalingga (Holing)

Kerajaan ini dipimpin oleh seorang ratu yang bernama *Sima*. Ia memerintah dengan amat baik, keras, serta adil. Barang yang jatuh di jalan tidak ada yang berani menyentuhnya. Bahkan, pada waktu ada pundi-pundi emas yang diletakkan dengan sengaja oleh utusan kerajaan lain, rakyat kerajaan ini menghindar dari pundi-pundi tersebut.

2. Kerajaan Sriwijaya

Raja-raja Sriwijaya merupakan pelindung agama Budha dan pengikut agama yang taat. Hal ini bukan suatu hasil perkembangan dalam waktu singkat dan tidak hilang begitu saja. Raja yang terkenal dari Kerajaan Sriwijaya adalah *Balaputradeva* dengan gelar *Sailendrawamsatilaka Sri Wirawairimathana*. Sriwijaya dikenal sebagai kerajaan Maritim yang tangguh karena memiliki angkatan laut yang tangguh. Sriwijaya juga dikenal sebagai pusat penyebaran agama Budha. Banyak pendeta dari luar Sriwijaya berguru disana. Salah satunya Adalah pendeta dari Cina bernama I-Tsing. Di Sriwijaya terdapat Mahaguru Agama Budha yang bernama Satyakirti.

3. Kerajaan Singasari

Wangsa Rajasa adalah wangsa baru berbarengan dengan kemunculan *Ken Arok*. Wangsa inilah yang menguasai Kerajaan Singasari dan Kerajaan Majapahit. Dikerajaan terjadi saling membunuh dengan keris Empu Gandring. Ken Arok yang dibunuh Anusapati dan Anusapati dibunuh Tohjaya putra Ken Arok. Wisnuwardhana menjadi raja sepeninggal Tohjaya, Rangga Wuni dinobatkan menjadi raja dengan gelar *Sri Jaya Wisnuwardhana*. Dalam menjalankan pemerintahannya, ia didampingi oleh Mahisa Campaka (sepupunya). Mahisa Campaka diberi gelar *Narasimhamurti*. Tahun 1268, Wisnuwardhana meninggal dunia. Tahta kerajaan diturunkan kepada anaknya, Kertanagara. Riwayat Kertanagara paling banyak diketahui daripada raja-raja Singasari lainnya. Dalam pemerintahannya, ia dibantu oleh tiga mahamantri, yaitu rakryan i hino, rakryan i sirikap, dan Rakryan i halu. Cita-cita Kertanagara adalah memperluas daerah kekuasaannya. Namun, sebelum cita-citanya tercapai, Kertanagara meninggal. Ia meninggal tahun 1292 karena terbunuh oleh serangan pasukan Kediri

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bronggang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester : V / 1

Siklus / Pertemuan : II / 1

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai berbagai peninggalan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman dan kenampakan dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2. Menceritakan tokoh – tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha dan Islam.

C. Indikator

1. Menyebutkan raja raja Islam di Indonesia
2. Menyebutkan peran raja-raja Islam di Indonesia
3. Menunjukkan sikap yang dapat di teladani dari raja-raja Islam di Indonesia

D. Tujuan

1. Melalui Tanya jawab, diskusi siswa dapat menyebutkan tokoh – tokoh sejarah pada masa Islam dengan benar.

2. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat menyebutkan peran tokoh sejarah pada masa Islam dengan benar.
3. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat menunjukkan sikap yang dapat diteladani dari tokoh sejarah pada masa Islam

E. Karakter yang ditanamkan

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*), Integritas (*integrity*), Peduli (*caring*), Jujur (*fairness*)

F. Materi Pokok

Terlampir

G. Metode dan Model Pembelajaran

1. Tanya Jawab
2. Diskusi
3. *Games; Team Group Tournament*

H. Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Kegiatan Awal
 - a. Siswa mengawali pelajaran dengan berdoa kemudian menyimak presensi yang dilakukan guru
 - b. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan guru

c. Siswa menyimak penjelasan guru, siswa melakukan tanya jawab dengan guru. Guru memancing siswa kedalam materi dengan melakukan tanya jawab. Apakah kalian sudah pernah berkunjung ke Imogiri? Atau mungkin melihat di televisi makam raja-raja di Imogiri Yogyakarta? Siswa menjawab dengan berbagai opini mereka

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa melakukan tanya jawab dan memperhatikan media peraga yang digunakan oleh guru serta mendengarkan penjelasan guru tentang garis besar materi secara singkat tentang tokoh-tokoh sejarah pada masa Islam.
- b. Siswa menempatkan diri dalam kelompok kecil dengan anggota 4 orang setiap kelompok, dimana pembagian kelompok sudah dilakukan guru di hari sebelumnya.
- c. Siswa mengambil Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disiapkan guru dan mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk pengisian LKS.
- d. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam LKS dengan bimbingan guru.
- e. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain ikut mengoreksi hasil pekerjaannya dan pekerjaan kelompok presentasi dengan bimbingan guru.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan yang akan dilakukan.
- g. Siswa melaksanakan *game* / permainan akademik yang telah disiapkan guru.
- h. Siswa sebagai wakil kelompok menempatkan diri pada meja *game* hingga masing-masing kelompok terwakili oleh 1 orang.
- i. Siswa sebagai wakil kelompok mengambil nomor undian terbesar menjadi penjawab pertama. Jika siswa di depan mampu menjawab maka skor untuk

kelomok adalah 10. Namun, apabila siswa di depan tidak dapat menjawab maka anggota kelompok diperbolehkan membantu. Anggota kelompok yang menjawab dengan benar maka skor 5. Jika kelompok menjawab salah maka nilai dikurangi 5. Siswa melakukan permainan akademik sampai waktu yang disepakati berakhir.

- j. Siswa kembali berkumpul dengan kelompok.
- k. Siswa meyimak penjelasan guru tentang aturan dalam turnamen.
- l. Siswa menempatkan diri sesuai dengan meja turnamen dan kelompok baru yang telah disusun oleh guru.
- m. Siswa mengikuti turnamen.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- b. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan.

I. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat
 - a. Gambar peninggalan masa Hindu-budha
 - b. Lembar Kerja Siswa
 - c. Soal Permainan
 - d. Soal Turnamen
2. Sumber Belajar
 - a. Endang Susuilaningsih. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas halaman 38-48

- b. Reny Yuliati. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI V. Jakarta : Pusat perbukuan Depdiknas, halaman 24 -37
- c. Siti Syamsiyah, dkk. (2008). Ilmu Pengeahuan Sosial. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas halaman 16-23
- d. Tim Bina Karya Guru. (2007). IPS Terpadu. Jakarta : Erlangga, halaman35-39.

J. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Tes akhir
2. Jenis : Tertulis
3. Bentuk : Objektif
4. Alat : Terlampir
5. Skor : Terlampir

K. Kriteria Keberhasilan.

Pembelejaran dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 65 .



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bronggang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester : V / 1

Siklus / Pertemuan : II / 2

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai berbagai peninggalan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman dan kenampakan dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2. Menceritakan tokoh – tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha dan Islam.

C. Indikator

1. Menyebutkan tokoh-tokoh *Wali Sanga*
2. Menyebutkan peran tikoh *Wali sanga* dalam penyebaran Islam
3. Menunjukkan sikap yang dapat diteladani dari tokoh *Wali Sanga*

D. Tujuan

1. Melalui Tanya jawab, diskusi siswa dapat menyebutkan tokoh – tokoh *Wali Sanga* dengan benar.

2. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat menyebutkan peran tokoh *Wali Sanga* dalam penyebaran Islam dengan benar.
3. Melalui diskusi dan permainan akademik siswa dapat menunjukkan sikap yang dapat diteladani dari tokoh *Wali Sanga* dengan benar.

E. Karakter yang ditanamkan

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*), Integritas (*integrity*), Peduli (*caring*), Jujur (*fairnes*)

F. Materi Pokok

Terlampir

G. Metode dan Model Pembelajaran

1. Tanya Jawab
2. Diskusi
3. *Games; Team Group Tournament*

H. Langkah Pembelajaran

Pertemuan 2

1. Kegiatan Awal
 - a. Siswa mengawali pelajaran dengan berdoa kemudian menyimak presensi yang dilakukan guru
 - b. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan guru

- c. Siswa diajak untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya dengan melakukan tanya jawab. Guru juga melakukan Appersepsi dengan memberikan pertanyaan pada siswa. Guru menanyakan apakah kalian pernah berkunjung ke Demak? Ada tempat bersejarah apa di Demak? Siswa diajak untuk masuk ke dalam materi.
2. Kegiatan Inti
- a. Siswa melakukan tanya jawab, memperhatikan media peraga yang ditunjukkan oleh guru serta mendengarkan penjelasan guru tentang garis besar materi secara singkat.
 - b. Siswa menempatkan diri dalam kelompok kecil dengan anggota 4 orang setiap kelompok.
 - c. Siswa mengambil Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disiapkan guru dan mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk pengisian LKS.
 - d. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam LKS dengan bimbingan guru.
 - e. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain ikut mengoreksi hasil pekerjaannya dan pekerjaan kelompok presentasi dengan bimbingan guru.
 - f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan yang akan dilakukan.
 - g. Siswa bersiap untuk melakukan game, masing-masing kelompok diwakili oleh 1 orang siswa.

- h. Siswa yang mengambil nomor undian terbesar menjadi penjawab pertama kali. Siswa di depan dapat menjawab maka kelompok mendapat skor 10, jika siswa di depan tidak dapat menjawab maka anggota kelompok diperbolehkan membantu.
 - i. Anggota kelompok yang membantu dan menjawab dengan benar maka skor 5, namun jika jawaban siswa di depan ataupun anggota kelompok yang membantu salah maka skor di kurangi 5. Siswa melakukan permainan akademik sampai waktu yang disepakati berakhir.
 - j. Siswa kembali berkumpul dengan kelopok.
 - k. Siswa meyimak penjelasan guru tentang aturan dalam turnamen.
 - l. Siswa menempatkan diri sesuai dengan meja turnamen dan kelompok baru yang telah disusun oleh guru.
 - m. Siswa mengikuti turnamen.
3. Kegiatan Akhir
- a. Siswa bersama sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
 - b. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan.
 - c. Siswa menerima pengumuman dan mendapatkan penghargaan dari guru sebagai Kelopok pemenang *game* dan guru memberikan motivasi kepada siswa.

I. Alat dan Sumber Belajar

- 1. Alat
 - a. Gambar peninggalan masa Hindu-budha
 - b. Lembar Kerja Siswa
 - c. Soal Permainan
 - d. Soal Turnamen
- 2. Sumber Belajar

- a. Endang Susuilaningsih. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas halaman 38-48
- b. Reny Yuliati. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI V. Jakarta : Pusat perbukuan Depdiknas, halaman 24 -36.
- c. Siti Syamsiyah, dkk. (2008). Ilmu Pengeahuan Sosial. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas halaman 24 -37
- d. Tim Bina Karya Guru. (2007). IPS Terpadu. Jakarta : Erlangga, halaman 35-39.

l. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Tes akhir
2. Jenis : Tertulis
3. Bentuk : Obyektif tes
4. Alat : Terlampir
5. Skor : Terlampir

l. Kriteria Keberhasilan.

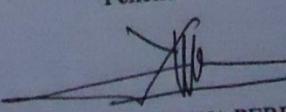
Pembelajaran dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 65 .

Cangkringan, 18 Oktober 2012

Mengetahui,



Peneliti



YURISTYA PERDANA K

Raja-Raja Islam di Indonesia

1. Sultan Malik Al-Saleh

Sultan Malik Al-Saleh adalah pendiri dan raja pertama Kerajaan Samudera Pasai. Sebelum menjadi raja beliau bergelar Merah Sile atau Merah Selu. Beliau adalah putera Merah Gajah. Diceritakan Merah Selu mengembara dari satu tempat ke tempat lain. Akhirnya, beliau berhasil diangkat menjadi raja di suatu daerah, yaitu Samudra Pasai. Merah Selu masuk Islam berkat pertemuannya dengan Syekh Ismail, seorang Syarif Mekah. Setelah masuk Islam, Merah Selu diberi gelar Sultan Malik Al-Saleh atau Sultan Malikus Saleh. Sultan Malik Al-Saleh wafat pada tahun 1297 M.

2. Sultan Iskandar Muda

Sultan Iskandar Muda adalah sultan Aceh yang ke-12. Beliau memerintah tahun 1606-1637. Pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda, Aceh mengalami puncak kemakmuran dan kejayaan. Aceh memperluas wilayahnya ke selatan dan memperoleh kemajuan ekonomi melalui perdagangan di pesisir Sumatera Barat sampai Indrapura. Aceh meneruskan perlawanan terhadap Portugis dan Johor untuk merebut Selat Malaka. Sultan Iskandar Muda menaruh perhatian dalam bidang agama. Beliau mendirikan sebuah masjid yang megah, yaitu Masjid Baiturrahman. Beliau juga mendirikan pusat pendidikan Islam atau *dayah*. Pada masa inilah, di Aceh hidup seorang ulama yang sangat terkenal, yaitu Hamzah Fansuri. Pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda, disusun sistem perundang- undangan yang disebut Adat Mahkota Alam. Sultan Iskandar Muda juga menerapkan hukum Islam dengan tegas. Bahkan beliau menghukum rajam puteranya sendiri. Ketika dicegah melakukan hal tersebut, beliau mengatakan, "Mati anak ada makamnya, mati hukum ke mana lagi akan dicari keadilan." Setelah beliau wafat, Aceh mengalami kemunduran.

3. Sultan Agung Hanyokrokusumo

Sultan Agung Hanyokrokusumo adalah raja Kerajaan Mataram. Beliau dilahirkan di Yogyakarta pada tahun 1591. Beliau tidak senang dengan kekerasan Belanda yang telah merajalela dan menguasai Jakarta. Pada tahun 1628, Sultan Agung mengirim tentara Mataram untuk menyerang Batavia (Jakarta) namun gagal karena senjatanya tidak lengkap. Pada tahun 1629, Sultan Agung kembali menyerang Batavia, namun usahanya kembali gagal.

4. Sultan Ageng Tirtayasa

Sultan Ageng Tirtayasa dilahirkan di Banten pada tahun 1631. Pada waktu kecil, ia bernama Abdul Fath Abdulfatah. Rakyat Banten diperintahkan untuk menyerang Belanda secara gerilya. Pada tahun 1655, dua buah kapal dagang Belanda berhasil dirusak oleh rakyat Banten. Akibatnya, hubungan antara Banten dan Belanda menjadi tegang. Belanda mulai menjalankan politik adu domba. Pada tahun 1680, pecahlah perang antara Sultan Ageng Tirtayasa dengan Belanda yang dibantu Sultan Haji. Pada tahun 1683, Sultan Ageng tertangkap dan dipenjarakan di Jakarta. Pada tahun 1692, Sultan Ageng Tirtayasa meninggal dunia dalam penjara. Jasadnya dimakamkan di dekat Masjid Agung Banten.

5. Sultan Hasanuddin

Sultan Hasanuddin adalah raja Kerajaan Gowa Tallo (Makasar). Beliau dilahirkan di Makasar pada tahun 1631 dengan nama Muhammad Bakir. Pada masa pemerintahannya, ia berusaha merangkul raja-raja kecil di Indonesia Timur untuk menentang Belanda.

Pada tahun 1660, terjadi perang antara Gowa dengan Belanda. Karena pengkhianatan Raja Aru Palaka dari Bone, Sultan Hasanudin kalah dari Belanda. Karena keberaniannya menentang Belanda, ia dijuluki '*Ayam Jantan dari Timur*'.

6. Raden Patah

Kerajaan Demak terletak di pantai utara Jawa Tengah, didirikan Raden Patah pada tahun 1478. Demak merupakan kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa. Demak menjadi pusat kegiatan Wali Songo. Raden Patah mempunyai putera bernama Adipati Unus yang mendapat julukan Pangeran Sabrang Lor. Pada masa pemerintahan Sultan Trenggono, Demak menyerang Sunda Kelapa, Banten, dan Cirebon. Ketiga daerah dapat direbut tahun 1526. Ketika menyerang Panarukan, Sultan Trenggono tewas dalam pertempuran.

7. Sultan Baabullah dan Sultan Nuku

Kesultanan Ternate terdiri kira-kira abad ke-13 dengan ibu kota di *Sampalu*. Sejak abad ke-13, Kepulauan Maluku sudah dikunjungi para pedagang yang beragama Islam. Maluku sebagai penghasil cengkeh dan pala, menarik perhatian pedagang dari berbagai negara. Perdagangan rempah-rempah ini sangat menguntungkan bagi rakyat Maluku. Pada saat itu, Kesultanan Ternate dan Tidore merupakan kerajaan besar di Maluku. Ternate dipimpin Persekutuan Lima Negara (*Uli-Lima*), yaitu Ternate, Bacan, Obi, Ambon dan Seram. Sementara Tidore memimpin Persekutuan Sembilan Negara (*Uli-Siwa*), yaitu kerajaan yang berada antara Pulau Halmahera sampai Pulau Irian, Jailolo, dan Makinan. *Sultan Hairun* yang berkuasa di Ternate pada tahun 1535-1570, menentang keras dan menolak aturan dagang monopoli Portugis. Terlebih setelah Portugis beriskap licik pada Ternate. Pada tanggal 28 Februari 1570, Sultan Hairun dibunuh pihak Portugis. Putra Sultan Hairun yang bernama *Sultan Baabullah* (1570-1583) menggantikan ayahnya memimpin penyerangan. Selama 5 tahun benteng Portugis dikepung oleh tentara Ternate. Akhirnya, Portugis menyerah. Sultan Baabullah terus melakukan pengejaran untuk mengenyahkan Portugis di bumi Maluku. Tujuh puluh dua pulau di Maluku berhasil dikuasainya. Oleh karena itu, beliau menyebut dirinya "*Yang Dipertuan di 72 Pulau*". Beliau pun berhasil memperluas daerah kekuasannya sampai ke Filipina. Kekuasaan Portugis berakhir pada tahun 1575. Setelah mengalami pasang surut, akhirnya Kesultanan Tidore bangkit kembali dengan ibu kotanya di Soa-Siu. Pada tahun 1781, Nuku dinobatkan menjadi Sultan Tidore, Seram, dan Irian oleh rakyat. Nuku mulai menyusun angkatan perang yang kuat di Pulau Seram untuk menghantam Belanda. Pada tahun 1797, ia memimpin penyerangan Tidore. Namun, tidak ada perlawan dari Belanda. Nuku meninggal pada tahun 1805. Sultan Nuku membawa tidore mencapai piuncak kejayaan.

Pertemuan 2

1. Sunan Gresik (Maulana Malik Ibrahim)

Sunan Gresik juga dikenal dengan nama Maulana Malik Ibrahim, Maulana Magribi atau Syekh Magribi, dan Jumadil Kubra. Tapi masyarakat umum di Jawa lebih mengenalnya sebagai Sunan Gresik, karena beliau menyuarakan agama Islam dan dimakamkan di Gresik. Sunan Gresik adalah pendiri pondok pesantren pertama di Indonesia. Beliau menyebarkan agama Islam dengan bijaksana. Waktu itu penduduk di sekitar Gresik belum beragama Islam. Penyebaran agama yang dilakukan Sunan Gresik dapat diterima dengan cepat. Beliau wafat pada tahun 1419 dan dimakamkan di Gresik.

2. Sunan Ampel (Raden Rahmat)

Nama asli Sunan Ampel adalah Raden Rahmat. Beliau adalah putra Maulana Malik Ibrahim. Beliau dilahirkan di Campa, Aceh sekitar tahun 1401. Ketika berumur 20 tahun, Sunan Ampel hijrah ke Pulau Jawa. Beliau meneruskan cita-cita dan perjuangan Maulana Malik Ibrahim. Sunan Ampel merancang kerajaan Islam di Pulau Jawa, yaitu kerajaan Demak. Beliau yang mengangkat Raden Fatah sebagai sultan pertama Demak. Selain itu, beliau juga berperan besar dalam membangun Masjid Agung Demak. Sunan Ampel wafat pada tahun 1481. Jenazahnya dimakamkan di daerah Ampel. Sunan Ampel memulai kegiatan dakwahnya dengan mendirikan dan mengasuh pesantren di Ampel Denta, dekat Surabaya. Di pesantren inilah, Sunan Ampel mendidik para pemuda untuk menjadi dai-dai yang akan disebar ke seluruh Jawa. Murid-murid beliau yang terkenal adalah Raden Paku (Sunan Giri), Raden Fatah (raja/sultan pertama kerajaan Demak), Raden Makhdum Ibrahim (Sunan Bonang), Syarifuddin (Sunan Drajat), dan Maulana Ishak.

3. Sunan Bonang (Maulana Makdum Ibrahim)

Sunan Bonang adalah penyebar Islam di pesisir utara Jawa Timur. Beliau adalah putra Sunan Ampel. Nama lain beliau adalah Maulana Makdum Ibrahim atau Raden Ibrahim. Ketika masih remaja, bersama dengan Raden Paku, Sunan Bonang dikirim oleh Sunan Ampel ke Pasai. Dalam menyebarkan agama Islam, Sunan Bonang selalu menyesuaikan diri dengan corak kebudayaan masyarakat Jawa. Beliau dianggap sebagai pencipta gending (lagu) pertama dalam rangka siar agama Islam. Sunan Bonang dan wali-wali lainnya, menggunakan wayang dan musik gamelan sebagai sarana dakwah Islam. Sunan Bonang sendiri menciptakan lagu-lagu untuk kegiatan dakwah yang dikenal dengan nama Tembang Durma. Sunan Bonang wafat tahun 1525 dan dimakamkan di Tuban, Jawa Timur.

4. Sunan Giri

Sunan Giri adalah seorang ulama yang menyebarkan agama di daerah Blambangan. Beliau adalah saudara Sunan Gunung Jati. Nama asli beliau adalah Raden Paku, dikenal juga dengan nama Prabu Satmata. Ketika remaja beliau belajar agama di Pondok Pesantren Ampel Denta yang dipimpin oleh Sunan Ampel. Bersama Sunan Bonang, beliau memperdalam ilmu agama di Pasai. Setelah kembali dari Pasai, Sunan Giri menyebarkan agama Islam lewat berbagai cara. Beliau mendirikan pesantren di daerah Giri. Sunan Giri mengirim juru dakwah terdidik ke berbagai daerah di luar Pulau Jawa, antara lain Madura, Bawean, Kangean, Ternate, dan Tidore. Sunan Giri mendidik anak-anak melalui berbagai permainan yang berjiwa agamis, misalnya melalui permainan *Jelungan*, *Jamuran*, *Gendi Ferit*, *Gula Ganti*, *Cublak-cublak Suweng*, dan *Ilir-ilir*. Selain aktif menyebarkan agama, beliau juga menjadi pemimpin masyarakat di daerah Giri. Daerah yang dipimpinnya kemudian berkembang menjadi kerajaan kecil yang bernama

Kerajaan Giri. Sebagai raja Giri, beliau bergelar Sultan Abdul Faqih. Beliau juga sangat berpengaruh dalam pemerintahan Kesultanan Demak. Setiap ada masalah penting yang harus diputuskan, para wali yang lain selalu menanti keputusan dan pertimbangannya. Sunan Giri wafat pada tahun 1506. Beliau dimakamkan di Bukit Giri, Gresik.

5. Sunan Drajat (Syarifuddin)

Sunan Drajat adalah penyebar agama Islam di daerah Sedayu, Gresik, Jawa Timur. Beliau putra Sunan Ampel dan adik Sunan Bonang. Nama asli beliau adalah Raden Kosim atau Syarifuddin. Namun, kebanyakan masyarakat mengenalnya sebagai Sunan Sedayu. Untuk melancarkan kegiatan dakwah, Sunan Drajat menciptakan satu jenis lagu yang disebut gending pangkur. Beliau menjadikan Sedayu sebagai wilayah penyebaran dakwahnya. Murid-muridnya berasal dari berbagai wilayah Nusantara. Bahkan, ada yang berasal dari Ternate dan Hitu Ambon. Sunan Drajat sangat menekankan sifat sosial sebagai pengamalan agama Islam. Beliau memberi pertolongan kepada masyarakat umum dan menyantuni anak yatim serta fakir miskin.

6. Sunan Kalijaga (Raden Mas Syahid)

Nama asli Sunan Kalijaga adalah Raden Mas Syahid. Beliau juga mendapat julukan Syek Malaya. Beliau adalah putra seorang bupati Tuban, yang bernama Raden Sahur Tumenggung Wilatikta. Sunan Kalijaga dikenal sebagai wali berjiwa besar, berpikiran tajam, dan berpandangan jauh. Beliau berdakwah sebagai mubalig dari satu daerah ke daerah lain. Karena dakwahnya yang intelek, beliau dapat diterima di kalangan para bangsawan, kaum cendikiawan, dan para penguasa. Beliau juga menjadi penasihat Kesultanan Demak. Sunan Kalijaga memiliki pengetahuan luas dalam bidang kesenian dan kebudayaan Jawa. Beliau menggunakan wayang dan gamelan sebagai sarana dakwah. Sunan Kalijaga mengarang cerita wayang yang bernalaskan Islam. Selain itu, beliau juga berjasa dalam mengembangkan seni ukir, seni busana, seni pahat, dan kesusastraan. Salah satu karya beliau yang terkenal adalah lagu *Ilir-ilir*. Lagu ini berisi ajakan untuk masuk Islam.

7. Sunan Kudus (Ja'far Sadiq)

Sunan Kudus adalah putera Raden Umar Haji, penyebar agama Islam di daerah Jipang Panolan, Blora, Jawa Timur. Nama asli beliau adalah Ja'far Sadiq. Ketika kecil beliau biasa dipanggil Raden Undung. Sunan Kudus menyuarakan agama Islam di daerah Kudus dan sekitarnya. Selain menjadi pendakwah, Sunan Kudus juga menjadi Panglima Perang Kesultanan Demak. Beliau dipercaya untuk mengendalikan pemerintahan di daerah Kudus. Di wilayah tersebut, beliau menjadi pemimpin pemerintahan sekaligus pemimpin agama. Beliau dianggap sebagai pendiri Masjid Raya Kudus. Masjid Kudus memiliki menara yang indah. Oleh karena itu, masjid tersebut terkenal dengan nama Masjid Menara Kudus. Sunan Kudus wafat pada tahun 1550 dan dimakamkan di kota Kudus.

8. Sunan Muria (Raden Umar Said)

Sunan Muria adalah putra Sunan Kalijaga. Nama aslinya Raden Umar Said. Beliau menjadi wali yang banyak berjasa dalam menyuarakan agama Islam di pedesaan pulau Jawa. Ciri khas Sunan Muria adalah menyuarakan agama Islam di desa-desa terpencil. Beliau lebih suka menyendiri dan tinggal di desa serta bergaul dengan rakyat biasa. Beliau mendidik rakyat di sekitar Gunung Muria. Cara beliau menyuarakan agama Islam adalah dengan mengadakan kursus bagi kaum pedagang, para nelayan, dan rakyat biasa. Sebagai sarana dakwah beliau menciptakan Tembang Sinom dan Kinanti.

9. Sunan Gunung Jati (Syarif Hidayatullah)

Sunan Gunung Jati adalah wali yang banyak berjasa dalam menyebarkan agama Islam di daerah Jawa Barat. Beliau masih keturunan raja Pajajaran, Prabu Siliwangi. Ibunya, Nyai Larang Santang, adalah putri Prabu Siliwangi. Sementara ayahnya, Maulana Sultan Mahmud (Syarif Abdullah), adalah seorang bangsawan Arab. Nama kecil beliau adalah Syarif Hidayatullah. Ketika dewasa, Syarif Hidayatullah memilih berdakwah ke Jawa, daripada menetap di tanah kelahirannya, Arab. Beliau menemui pamannya Raden Walangsungsang di Cirebon. Setelah pamannya wafat, beliau menggantikan kedudukannya. Syarif Hidayatullah berhasil meningkatkan Cirebon menjadi sebuah kesultanan. Setelah Cirebon menjadi keraja-an Islam, Sunan Gunung Jati ber-usaha mempengaruhi Kerajaan Pajajaran yang belum menganut Islam. Dari Cirebon Sunan Gunung Jati mengembangkan Islam ke daerah-daerah lain seperti Majalengka, Kuningan, Kawali (Galuh), Sunda Kelapa, dan Banten. Beliau meletakkan dasar bagi pengembangan dan perdagangan Islam di Banten. Ketika beliau kembali ke Cirebon, Banten diserahkan kepada Putranya, Sultan Maulana Hasanuddin yang kemudian menurunkan raja-raja Banten. Sunan Gunung Jati wafat pada tahun 1570. Beliau dimakamkan di Gunung Jati, Cirebon, Jawa Barat.

Lampiran 10. Lembar kerja Siswa Siklus I dan II
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan

1. LKS
2. Alat tulis (pensil, bolpoint)

Petunjuk kerja :

1. Ambil LKS yang telah disediakan guru
2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
3. Baca LKS dengan seksama
4. Diskusikan dengan anggota kelompok dan isilah titik-titik di bawah



No	Nama Tokoh	Asal Kerajaan	Apa yang kamu ketahui tentang tokoh ini
1	Kudungga		
2	Mulawarman		
3	Purnawarman		
4	Ken Arok		
5	Hayam Wuruk		
6	Gajah Mada		
7	Airlangga		
8	Sanjaya		

NAMA KELOMPOK :

ANGGOTA :

1.

2.

3.

4.

.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan

1. LKS
2. Alat tulis (pensil, bolpoint)

Petunjuk kerja :

1. Ambil LKS yang telah disediakan guru
2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
3. Baca LKS dengan seksama



1. Jelaskan Apa yang kamu ketahui tentang tokoh Balaputradewa!

2. Apa yang kamu ketahui tentang tokoh Ratu Sima?

3. Ceritakan tentang tokoh Kertanegara!

4. Ceritakan tentang tokoh Satyakirti!

KELOMPOK : 

ANGGOTA : 

1.
2.
3.
4.

SOAL PERMAINAN PERTEMUAN 1 SIKLUS I

1. Pendiri Kerajaan Kutai adalah
2. Raja Kedua Kerajaan Kutai adalah
3. Raja Kutai yang sangat taat beragama dan bikjaksana sehingga Kutai mencapai puncak Kejayaan adalah raja
4. Kerajaan Hindu Pertama di pulau Jawa adalah
5. Kerajaan Tarumanegara mencapai puncak kejayaan saat diperintah raja
6. Peninggalan dari tokoh Hindu Raja Purnawarman adalah
7. Raja terkenal dari kerajaan Bali adalah
8. Raja Kediri yang terkenal dengan ramalannya adalah raja
9. Kitab yang berisi falsafah Bhineka Tunggal Ika adalah kitab
10. Airlangga adalah raja penganut Hindu dari Kerajaan
11. Raja terkemuka dari kerajaan Mataram Kuno adalah
12. Bangunan yang dibangun oleh raja Sanjaya adalah
13. Pendiri kerajaan Majapahit adalah
14. Pendiri Kerajaan Singasari adalah
15. Setelah wafat Raden Wijaya digantikan oleh ...
16. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan ketika diperintah oleh raja
17. Patih yang mendampingi hayam wuruk adalah patih
18. Patih Gajah Mada sewaktu dilantik jadi Perdana Menteri mengucapkan sumpah yang disebut sumpah
19. Kerajaan Hindu Pertama di Indonesia adalah
20. Peninggalan dari tokoh kerajaan Kutai yang berupa tugu prasasti yang ditulis dengan huruf pallawa dan bahasa sansekerta adalah
21. Raden wijaya mendirikan kerajaan Majapahit di wilayah
22. Gelar Raden Wijaya saat menjadi raja pertama Majapahit adalah
23. Raja terkenal dari Kerajaan pajajaran adalah
24. Kitab Baratayudha adalah kitab yang ditulis oleh
25. Saat menjadi raja Hayam Wuruk bergelar

SOAL PERMAINAN PERTEMUAN 2 SIKLUS I

1. Raja termasyur dari kerajaan Kalingga adalah
2. Kehidupan rakyat kerajaan Holing sangat aman karena ratu Sima merupakan raja yang
3. Kerajaan Budha terbesar di Indonesia adalah
4. Kerajaan Sriwijaya terletak di Pulau
5. Kerajaan Sriwijaya mencapai Puncak kejayaan saat diperintah oleh raja
6. Balaputradeva saat menjadi raja bergelar
7. Raja Balaputera Dewa berasal dari dinasti
8. Peninggalan Tokoh Budha berupa candi Budha yang terbesar di Indonesia adalah candi
9. Candi Borobuddur di bangun pada masa pemerintahan raja
10. Karena memiliki armada laut yang tangguh Sriwijaya dikenal sebagai kerajaan
11. Pendeta Budha yang merupakan maha guru agama Budha di Sriwijaya adalah
12. Selain terkenal sebagai negara maritim Sriwijaya juga sebagai pusat
13. Seorang pendeta Cina yang berguru di Sriwijaya adalah
14. Sebagai pusat penyebaran agama Budha Sriwijaya berhubungan baik dengan perguruan yang ada di India yang bernama perguruan
15. Raja pemeluk agama Budha dari kerajaan Singosari adalah
16. Kerajaan Singosari runtuh saat diserang oleh
17. Kertanegara merupakan raja yang ahli dalam bidang
18. Karena letak yang strategis Sriwijaya juga dikenal sebagai pusat
19. Kitab peninggalan tokoh Budha yang terdapat istilah pancasila adalah
20. Kerajaan Sriwijaya runtuh karena serangan raja

Lampiran 10. Lembar kerja Siswa Siklus Idan II

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan

1. LKS
2. Alat tulis (pensil, bolpoint)

Petunjuk kerja :

1. Ambil LKS yang telah disediakan guru
2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
3. Baca LKS dengan seksama
4. Diskusikan dengan anggota kelompok dan isilah titik-titik di bawah



SULTAN MALIK AL-SALEH

Merupakan raja dari kerajaan yang terletak di

Sebelum menjadi raja berjuluk

SULTAN ISKANDAR MUDA

Memerintah kerajaan

Peran Sultan Iskandar Muda

Peninggalannya berupa masjid yang bernama



SULTAN HASANUDIN

Merupakan raja kerajaan

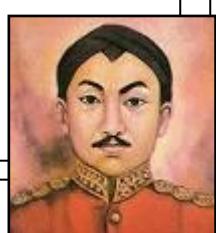
Nama kecilnya adalah

Karena keberaniannya melawan Belanda Ia dijuluki

Sultan Hasanudin kalah dalam peperangan karena dikhianati oleh

SULTAN BAABULAH

Merupakan raja kerajaan



SULTAN AGENG TIRTAYASA

Merupakan raja kerajaan

Nama kecil

Peran Sultan Ageng Tirtayasa adalah

Belanda menumpas perlawanan Sultan Ageng dengan menjalankan politik adu domba, yaitu dengan anaknya bernama untuk berperang dengan ayahnya.

Sultan ageng wafat pada tahun

Beliau dimakamkan di



KELOMPOK :

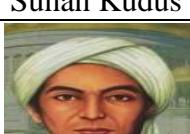
ANGGOTA :

1.
2.
3.
4.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan 1. LKS 2. Alat tulis (pensil, bolpoint)	Petunjuk kerja : 1. Ambil LKS yang telah disediakan guru 2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi 3. Baca LKS dengan seksama	Anggota : 1. 2. 3. 4.
---	---	-----------------------------------

Penyebar Agama Islam Di Pulau Jawa (Wali Sangga)

No	Nama	Nama Asli	Wilayah Dakwah	Peran
1	 Sunan Gresik			
2	 Sunan Ampel			
3	 Sunan Bonang			
4	 Sunan Giri			
5	 Sunan Drajat			
6	 Sunan Kalijaga			
7	 Sunan Kudus			
8	 Sunan Muria			
9	 Sunan Gunung Jati			

SOAL PERMAINAN PERTEMUAN 1 SIKLUS II

1. Kerajaan Islam Pertama di Indonesia adalah
2. Raja pertama kerajaan Samudra Pasai adalah
3. Kerajaan Aceh Mencapai Puncak kejayaan ketika diperintah oleh Sultan
4. Masjid peninggalan Sultan Iskandar Muda bernama masjid
5. Sultan Ageng Tirtayasa merupakan raja darik kerajaan
6. Sultan Ageng Tirtayasa sangat membenci Belanda karena
7. Sultan Ageng Tirtayasa Akhirnya kalah karena Belanda mengadu domba dengan putranya yang bernama
8. Raja Mataram Islam yang pernah menyerang Belanda di Batavia adalah
9. Serangan pertama gagaal karena
10. Serangan Kedua Kerajaan Mataram ke Batavia gagal karena
11. Sultan Agung Hanyakrakusuma meninggalkan kitab yang bernama
12. Salah satu peninggalan Sultan Agung yang sampai sekarang masih dipakai adalah sistem perhitungan tahun
13. Kerajaan Islam Pertama di Pulau Jawa Adalah kerajaan
14. Raja Pertama Kerajaan Demak adalah Sultan
15. Demak menyerang Belanda di Malaka dengan di pimpi oleh
16. Julukan Pati Unus adalah
17. Raja Gowa-Tallo yang sangat anti kepada Belanda adalah sultan
18. Sultan Hasanudin dijuluki
19. Sultan Baabullah adalah raja dari kerajaan
20. Sultan Nuku adalah raja kerajaan

SOAL PERMAINAN PERTEMUAN 2 SIKLUS II

1. Sejumlah Ulama yang menyebarkan Agama Islam di Pulau Jawa dikenal dengan sebutan
2. Maulana Malik Ibrahim merupakan nama asli dari Sunan
3. Sunan Gresik menyebarkan agama Islam / berdakwah di daerah
4. Nama asli Sunan Ampel adalah
5. Sunan Ampel menyebarkan agama Islam di daerah
6. Sunan Ampel merancang kerajaan pertama di Pulau Jawa yakni kerajaan
7. Sunan Bonang melakukan dakwah dengan cara
8. Tembang-tembang yang di Gunakan Sunan Bonang dikenal dengan tembang
9. Setelah wafat Sunan Bonang dimakamkan di
10. Cara Sunan Giri berdakwah adalah mengenalkan tembang-tembang dolanan kepada anak-anak antara lain tembang
11. Nama asli Sunan Drajat adalah
12. Dalam berdakwah Islam Sunan drajat menekankan pada sikap
13. Cara Sunan Kalijaga dalam berdakwah adalah dengan jalan
14. Nama asli Sunan Kalijaga adalah
15. Dalam berdakwah Sunan Kalijaga juga menggunakan lagu. Lagu karya Sunan Kalijaga adalah lagu
16. Sunan Kudus menyebarkan agama Islam di daerah
17. Sunan Gunungjati menyebarkan Agama Islam di wilayah
18. Mesjid peninggalan Sunan Kudus yang dikenal memiliki menara yang Indah bernama masjid
19. Nama Kecil Sunan Gunung Jati adalah
20. Tembang Sinom dan Kinanthi merupakan tembang yang diciptakan oleh Sunan untuk berdakwah.

Lampiran 11. Kunci Jawaban LKS dan Games Siklus I dan II
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan

1. LKS
2. Alat tulis (pensil, bolpoint)

Petunjuk kerja :

1. Ambil LKS yang telah disediakan guru
2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
3. Baca LKS dengan seksama
4. Diskusikan dengan anggota kelompok dan isilah titik-titik di bawah



No	Nama Tokoh	Asal Kerajaan	Apa yang kamu ketahui tentang tokoh ini
1	Kudungga	Kutai	Sebagai Pendiri kerajaan kutai, raja yang menyebarkan agama Hindu
2	Mulawarman	Kutai	Membawa kutai mencapai puncak kejayaan Menyedekahkan 20000 ekor lembu untuk para Brahmana
3	Purnawarman	Tarumanegara	Membendung sungai citarum untuk membuat sarana irigasi bagi rakyatnya Membawa Tarumanegara mencapai puncak kejayaan
4	Ken Arok	Singosari	Sebagai pendiri kerajaan Singosari Pemeluk agama Hindu
5	Hayam Wuruk	Majapahit	Membawa Majapahit mencapai puncak kejayaan Sebagai Raja Pemeluk agama Hindu
6	Gajah Mada	Majapahit	Menghantarkan Kerajaan Majapahit mencapai puncak Kejayaan Mengucapkan sumpah Palapa untuk menyatukan nusantara
7	Airlangga	Kahuripan	Sebagai Raja kahuripan yang memerintah dengan bijaksana Menghantarkan Kerajaan kahuripan mencapai Puncak Kejayaan
8	Sanjaya	Mataram kuno	Raja yang membangun Candi Prambanan Raja yang menghantarkan Mataram kuno mencapai Puncak Kejayaan

NAMA KELOMPOK :

ANGGOTA :

5.
6.
7.
8.
- .

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan

1. LKS
2. Alat tulis (pensil, bolpoint)

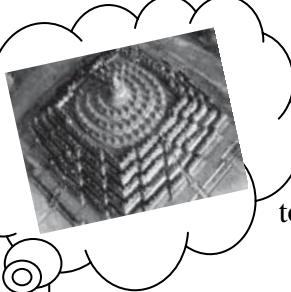
Petunjuk kerja :

1. Ambil LKS yang telah disediakan guru
2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
3. Baca LKS dengan seksama



2. Jelaskan Apa yang kamu ketahui tentang tokoh Balaputradewa!

Balaputradewa adalah raja Sriwijaya, Menghantarkan Sriwijaya mencapai puncak kejayaan. Sriwijaya dibawah Balaputradewa juga sebagai pusat penyebaran agama Budha. Rakyat hidup makmur dan Sriwijaya Dikenal dengan sebutan negara Maritim. Balaputradewa berasal dari dinasti Syailendra



2. Apa yang kamu ketahui tentang tokoh Ratu Sima?

Ratu Sima adalah raja dari kerajaan Holing.

Ratu Sima memerintah dengan sangat bijaksana. Saat putra kerajaan tertangkap mencuri emas, beliau menghukum dengan memotong tangannya. Kehidupan rakyat aman dan tenteram, Ratu Sima juga menghantarkan Kerajaan Holing mencapai Puncak Kejayaan.

3. Ceritakan tentang tokoh Kertanegara!

Kertanegara adalah raja terakhir dari Kerajaan Singasari. Kertanegara memerintah tahun 1268-1292. Kertanegara bergelar Maharajadhiraja Sri Kertanegara Wikrama Dharmottungga dewa. Kertanegara adalah raja yang ahli dalam bidang politik maupun keagamaan. Dalam bidang politik, Jayanegara dikenal sebagai raja yang menguasai ilmu ketatanegaraan dan mempunyai gagasan memperluas wilayah kerajaannya. Kertanegara menganut agama Buddha Tantravana

4. Ceritakan tentang tokoh Satyakirti!

Sakyakirti adalah seorang mahaguru agama Buddha yang ada di Kerajaan Sriwijaya. Menurut kesaksian I-Tsing Sriwijaya telah menjadi pusat agama Buddha. Di sana ada lebih dari seribu pendeta yang belajar agama budha. Di zaman sayakirti inilah Sriwijaya menjadi pusat penyebaran agama Budha.

KELUARGA : _____

ANGGOTA : _____

1.
2.
3.
4.

KUNCI JAWABAN GAMES

PERTEMUAN PERTAMA SIKLUS I

1. Kudungga
2. Aswawarman
3. Mulawarman
4. Tarumanegara
5. Purnawarman
6. Prasasti Ciareteun
7. Sri Candrabayasinga
8. Jayabaya
9. Negarakertagama
10. Kahuripan
11. Sanjaya
12. Candi Prambanan
13. Raden Wijaya
14. Ken Arok
15. Jayanegara
16. Hayam wuruk
17. Gajah Mada
18. Pallapa
19. Kutai
20. Yupa
21. Tarik
22. Kertarajasa Jayawardhana
23. Sri Baduga maharaja Ratu Haji
24. Mpu Sedah dan Mpu Panuluh
25. Sri rajasanegara

KUNCI JAWABAN GAMES

PERTEMUAN KEDUA SIKLUS I

1. Ratu Sima
2. Bijaksana
3. Sriwijaya
4. Sumatera
5. Balaputeradewa
6. Sri Wirawairimathana
7. Syailendra
8. Borobudur
9. Syailendra
10. Maritim
11. Satyakirti
12. Penyebaran Agama Budha
13. I-Tsing
14. Nalanda
15. Kertanegara
16. Jaya Katwang
17. Pemerintahan/Tatanegara
18. Perdagangan
19. Sutasoma
20. Colamandala

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan

1. LKS
2. Alat tulis (pensil, bolpoint)

Petunjuk kerja :

1. Ambil LKS yang telah disediakan guru
2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
3. Baca LKS dengan seksama
4. Diskusikan dengan anggota kelompok dan isilah titik-titik di bawah

SULTAN AGUNG



Berasal dari Yogyakarta
Bernama kecil Raden Mas Rangsang
Merupakan raja dari kerajaan Mataram Islam
Peran raja tersebut adalah menyerang batavia,
Peninggalan dari tokoh ini adalah kitab sastra gending



SULTAN MALIK AL-SALEH

Merupakan raja dari kerajaan Islam yang terletak di Aceh

Sebelum menjadi raja berjuluk Marah Silu

SULTAN ISKANDAR MUDA

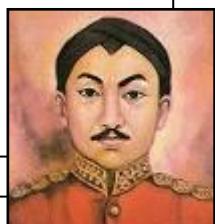
Memerintah kerajaan Aceh
Peran Sultan Iskandar Muda menghantarkan Aceh mencapai Puncak Kejayaan



SULTAN HASANUDIN

Merupakan raja kerajaan Banten
Nama kecil Abdul Fath Abdulfatah
Peran Sultan Ageng Tirtayasa adalah Membawa kesultanan banten Mencapai puncak Kejayaan

Belanda menumpas perlawanan Sultan Ageng dengan menjalankan politik adu domba, yaitu dengan anaknya bernama Sultan Haji untuk berperang dengan ayahnya.
Sultan Ageng wafat pada tahun 1692
Beliau dimakamkan di Dekat Mesjid Agung Banten



SULTAN BAABULAH

Merupakan raja kerajaan Ternate

SULTAN NUKU adalah tokoh Islam dari kerajaan Tidore

RADEN PATAH

Merupakan raja dari kerajaan Demak
Setelah wafat digantikan oleh Pati Unus

KELOMPOK : _____

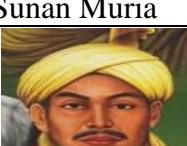
ANGGOTA : _____

5.
6.
7.
8.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan 1. LKS 2. Alat tulis (pensil, bolpoint)	Petunjuk kerja : 1. Ambil LKS yang telah disediakan guru 2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi 3. Baca LKS dengan seksama	Nama Kelompok : 1. 2. 3. 4.
---	---	--

Penyebar Agama Islam Di Pulau Jawa di sebut dengan sebutan

No	Nama	Nama Asli	Wilayah Dakwah	Peran
1	 Sunan Gresik	Maulana Malik Ibrahim	Gresik, Jawa Timur	Pendiri pondok pesantren pertama di Indonesia
2	 Sunan Ampel	Raden Rahmat	Ampel, dekat Surabaya	Merancang berdirinya kerajaan Demak Merancang Pembangunan Masjid Demak
3	 Sunan Bonang	Maulana Makdum Ibrahim	Wilayah Utara Jawa Timur	Mendirikan pondok pesantren di Tuban, Jawa Timur Menyebarluaskan agama melalui Gamelan dan tembang Jawa
4	 Sunan Giri	Raden Paku	Blambangan, Jawa Timur	Mendidik anak-anak belajar agama Islam melalui permainan-permainan berjiwa agamis
5	 Sunan Drajat	Raden Kosim/Syarifuddin	Sedayu, Gresik, Jawa Timur	Menyebarluaskan agama dengan tembang-tembang Memberi pertolongan dan menyantuni fakir miskin melalui kegiatan-kegiatan sosial
6	 Sunan Kalijaga	Raden mas Syahid	Jawa Timur	Sebagai Penasihat kerajaan Demak Berdakwah melalui kesenian wayang, gamelan, seni lukis, dan pahat
7	 Sunan Kudus	Ja'far Sadiq	Blora Jatim	Sebagai Senapati perang kerajaan Demak Mendirikan Masjid Menara Kudus
8	 Sunan Muria	Raden umar Said	Desa-desa terpencil di sekitar gunung Muria	Menyiarkan agama dengan kursus-kursus pada nelayan dan pedagang Menyebarluaskan agama melalui tembang Sinom dan kinanti
9	 Sunan Gunung Jati	Syarif Hidayatullah	Jawa Barat	Meningkatkan Cirebon menjadi kesultanan

KUNCI JAWABAN GAMES

PERTEMUAN PERTAMA SIKLUS II

1. Samudera Pasai
2. Sultan Malik al Saleh
3. Iskandar Muda
4. Baiturrahman
5. Banten
6. Bertindak sewenang-wenang
7. Sultan Haji
8. Sultan agung tirtayasa
9. Kekurangan bahan makanan
10. Lumbung makanan dibakar oleh Belanda
11. Sastra gendhing
12. Jawa
13. Demak
14. Raden Patah
15. Pati Unus
16. Pangeran Sabrang Lor
17. Hasanuddin
18. Ayam Jantan dari Timur
19. Ternate
20. Tidore

KUNCI JAWABAN GAMES

PERTEMUAN KEDUA SIKLUS II

1. Wali Sanga
2. Gresik
3. Gresik, jawa Timur
4. Raden rahmat
5. Ampel, Dekat Surabaya
6. Demak
7. Menyesuaikan dengan kebudayaan masyarakat Jawa
8. Durma
9. Tuban, jawa Timur
10. Jamuran, Cublak-cublak suweng
11. Raden kosim, Syariffuudin
12. Sosial
13. Kebudayaan
14. Ran Mas Syahid
15. Ilir-ilir
16. Jipang panolan, Blora, Jawa Timur
17. Jawa Barat
18. Menara Kudus
19. Syarif Hidayatullah
20. Muria

Penilaian LKS

Pertemuan Pertama Siklus I			
No	NA	Uraian	Skor
1	Skor perolehan x 2 NA Maksimal 100 NA minimal 8	Setip nomor dalam LKS Kolom asal kerajaan skor benar Kolom asal kerajaan salah Uraian tentang tokoh Lengkap, ssuai, benar sesuai konsep Kurang lengkap, kurang sesuai Tidak lengkap, dan kurang sesuai Tidak lengkap, dan tidak sesuai	2,5 0 4 3 2 1
Pertemuan kedua Siklus I			
1	Skor 1+2+3+4 NA Maksimal 100 NA minimal 40	Uraian tentang tokoh Lengkap, ssuai, benar sesuai konsep Kurang lengkap, kurang sesuai Tidak lengkap, dan kurang sesuai Tidak lengkap, dan tidak sesuai	25 20 15 10
Pertemuan Pertama Siklus II			
1	Jumlah Skor Perolehan NA maksimal 100 NA minimal 0	Isian singkat tentang profil tokoh Raja Islam Setiap isian harus diisi dengan singkat dan jelas Jawaban benar Jawaban kurang benar, namun ada unsur yang hampir benar Jawaban Salah namun ada jawaban Tidak ada jawaban	 4 2 1 0
Pertemuan kedua Siklus II			
1	Jumlah Skor Perolehan Skor maksimal 100 Skor Minimal 20	Isian Tentang tokoh wali Sanga Isian di atas kolom Benar salah Kolom 3 Jawaban Sesuai dan benar Jawaban Salah/tidak diisi Kolom 4 Jawaban Sesuai dan benar Jawaban menedekati kebenaran Tidak ada Jawaban Kolom 5 Lengkap, ssuai, benar sesuai konsep Kurang lengkap, kurang sesuai Tidak lengkap, dan kurang sesuai Tidak lengkap, dan tidak sesuai	 1 0 1 0 2 1 0 8 6 4 2

Lampiran 12. Peraturan Games, Turnamen, dan Kriteria Penskoran

PERATURAN GAME

1. Game dimainkan antar kelompok
2. Pemain adalah perwakilan kelompok pemain yang memilih kartu soal dan harus mengerjakan di papan tulis.
3. Kelompok pemain adalah kelompok yang mendapat giliran.
4. Kelompok yang bertindak sebagai penantang adalah semua kelompok yang bertindak sebagai kelompok pemain.
5. Perwakilan kelompok pemain harus menjawab soal yang sesuai dengan nomor undian yang diambil.
6. Anggota kelompok lain harus saling bekerjasama untuk memecahkan masalah dalam game
7. Jika soal benar, maka permainan akan dilanjutkan dengan kelompok berikutnya yang bertindak sebagai pemain.
8. Jika pemain menjawab benar maka kelompok mendapat skor 10.
9. Jika jawaban pemain salah, maka kesempatan menjawab diberikan kepada kelompok pemain di belakang.
10. Jika anggota kelompok benar, maka mendapat nilai setengah dari jumlah skor yang ditentukan. Jika kelompok pemain tidak bisa menjawab atau jawabannya salah, maka kelompok penantang dapat merebut pertanyaan tersebut.
11. Permainan dilakukan hingga batas akhir waktu yang dialokasikan habis atau seluruh pertanyaan terbuka.
12. Pemberian poin sesuai dengan perhitungan poin yang ditetapkan.

PERATURAN TURNAMEN

1. Turnamen diikuti seluruh sisiwa
2. Setiap kelompok mewakili kelompoknya dalam turnamen.
3. Perwakilan setiap kelompok yang mempunyai kemampuan tinggi bertanding dalam sebuah group.
4. Perwakilan setiap kelompok yang mempunyai kemampuan rata-rata bertanding dalam satu grup.
5. Perwakilan setiap kelompok yang mempunyai kemampuan rendah bertanding dalam sebuah grup.
6. Hasil turnamen akan diberikan poin oleh guru sesuai dengan ketentuan pemberian poin turnamen.
7. Setiap pemain yang memiliki poin tertinggi dalam sebuah grup turnamen berhak mendapatkan hadiah dari guru.

ATURAN PENSKORAN
ATURAN PENSKORAN PERMAINAN DENGAN EMPAT PEMAIN

Kriteria Skor	Tidak Ada Skor Kembar	Kembar untuk skor tinggi	Kembar untuk skor tengah	Kembar untuk skor rendah	Kembar tiga untuk skor tinggi	Kembar tiga untuk skor rendah	Kembar empat	Kembar dua pasang
Skor Tinggi	60	50	60	60	50	60	30	50
Skor Menengah	40	50	40		50	30	30	50
Skor Menengah	30	30	40	30	50	30	30	30
Skor Rendah	20	20	20	30	20	30	30	30

ATURAN PENSKORAN PERMAINAN DENGAN TIGA PEMAIN

Kriteria Skor	Tidak ada skor kembar	Kembar untuk skor tinggi	Kembar untuk skor rendah	Kembar tiga
Skor tinggi	60	50	60	40
Skor tengah	40	50	30	40
Skor rendah	20	20	30	40

**DAFTAR NAMA KELOMPOK
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
KELAS V SDN BRONGGANG
SIKLUS I**

No	Anggur
1	Rizky Nanti
2	Fajar Hafian
3	Aris Saefuddin
4	Rifa Agustina

No	Apel
1	Salfarani Ghazalah
2	Nimas Agustina Ayu W
3	Joko Susilo
4	Andi Ramadhani

No	Pisang
1	Kanis Damayanti
2	Darma Wijaya
3	Septin Atika Rini
4	Ramadhan Angga

No	Jeruk
1	Ahmad Al Rifwan
2	Latifa Dwi Handayani
3	Haris Bagus Dewantoro
4	Zainal Rosyid

No	Melon
1	Isnaen Rio P
2	Ananda Pinastika P
3	Mita Eviana
4	Deviaana Romadhona

**DAFTAR NAMA KELOMPOK
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
KELAS V SDN BRONGGANG
SIKLUS II**

No	Anggur
1	Isnaen Rio Pambudi
2	Septin Atika Rini
3	Aris Saefuddin
4	Andi Ramadhani

No	Apel
1	Kania Damayanti
2	Darma Wijaya
3	Mita Eviana
4	Ramadhan Angga

No	Pisang
1	Rizkynanti
2	Nimas Agustina Ayu W
3	Joko Susilo
4	Zainal Rosyid

No	Jeruk
1	Salfarani Ghazalah
2	Latifa Dwi Handayani
3	Fajar Hafian
4	Rifa Agustina

No	Melon
1	Ahmad Al Rifwan
2	Ananda Pinastika P
3	Deviana Romadhona
4	Haris Bagus Dewantoro

**PEMBAGIAN ANAK DALAM MEJA TURNAMEN
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
KELAS V SDN BRONGGANG
SIKLUS I**

No	Meja 1
1	Rifa Agustina
2	Joko Susilo
3	Ramadhan Angga
4	Zainal Rosyid
5	Mita Eviana

No	Meja 2
1	Aris Saefuddin
2	Andi Ramadhani
3	Darma Wijaya
4	Haris Bagus Dewantoro
5	Deviana Romadhona

No	Meja 3
1	Fajar Hafian
2	Nimas Agustina Ayu W
3	Septin Atika Rini
4	Latifa Dwi Handayani
5	Isnaen Rio Pambudi

No	Meja 4
1	Rizky Nanti
2	Salfarani Ghazalah
3	Kani Damayanti
4	Ahmad Al Rifwan
5	Ananda Pinastika P

**PEMBAGIAN ANAK DALAM MEJA TURNAMEN
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
KELAS V SDN BRONGGANG
SIKLUS II**

No	Meja 1
1	Aris Saefuddin
2	Ramadhan Angga
3	Zainal Rosyid
4	Rifa Agustina
5	Haris Bagus Dewantoro

No	Meja 3
1	Septin Atika Rini
2	Darma Wijaya
3	Nimas Agustina Ayu W
4	Latifa Dwi Handayani
5	Deviana Romadhona

No	Meja 2
1	Andi Ramadhani
2	Mita Eviana
3	Joko Susilo
4	Salfarani Ghazalah
5	Ananda Pinastika P

No	Meja 4
1	Isnaen Rio Pambudi
2	Kania Damayanti
3	Rizky Nanti
4	Fajar Hafian
5	Ahmad Al Rifwan

**DAFTAR NILAI
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
SIKLUS 1**

Pertemuan 1

No	Kelompok	Nilai LKS 1	Poin LKS 1
1	Anggur	80	60
2	Pisang	75	50
3	Jeruk	70	40
4	Apel	60	30
5	Melon	50	20
Rata-rata		67	

Pertemuan 2

No	Kelompok	Nilai LKS 1	Poin LKS 1
1	Anggur	75	40
2	Pisang	70	30
3	Jeruk	85	60
4	Apel	80	50
5	Melon	70	30
Rata-rata		76	

**DAFTAR NILAI
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
SIKLUS 2**

Pertemuan 1

No	Kelompok	Nilai LKS 1	Poin LKS 1
1	Anggur	90	50
2	Pisang	90	50
3	Jeruk	85	20
4	Apel	90	50
5	Melon	85	20
Rata-rata		88	

Pertemuan 2

No	Kelompok	Nilai LKS 1	Poin LKS 1
1	Anggur	84	40
2	Pisang	100	60
3	Jeruk	84	40
4	Apel	80	20
5	Melon	92	50
Rata-rata		88	

**PEROLEHAN NILAI KELOMPOK
DALAM PENGERJAAN LKS**

SIKLUS 1

No	Pertemuan ke-	Rata-rata Nilai Kelompok
1	1	67
2	2	76
	Rata-rata	71.5

SIKLUS 2

No	Pertemuan ke-	Rata-rata Nilai Kelompok
1	1	88
2	2	88
	Rata-rata	88

**DAFTAR NILAI
GAME
SIKLUS 1**

Pertemuan 1

No	Kelompok	Nilai Game	Poin Game
1	Anggur	45	50
2	Pisang	25	40
3	Jeruk	45	50
4	Apel	10	20
5	Melon	20	30
Rata-rata		29	38

Pertemuan 2

No	Kelompok	Nilai Game	Poin Game
1	Anggur	30	40
2	Pisang	35	50
3	Jeruk	45	60
4	Apel	10	30
5	Melon	5	20
Rata-rata		25	40

**DAFTAR NILAI
GAME
SIKLUS 2**

Pertemuan 1

No	Kelompok	Nilai Game	Poin Game
1	Anggur	30	30
2	Pisang	30	30
3	Jeruk	30	30
4	Apel	60	60
5	Melon	20	20
Rata-rata		34	34

Pertemuan 2

No	Kelompok	Nilai Game	Poin Game
1	Anggur	40	60
2	Pisang	20	30
3	Jeruk	20	30
4	Apel	10	20
5	Melon	35	40
Rata-rata		25	36

**PEROLEHAN NILAI KELOMPOK
DALAM PELAKSANAAN GAME**

SIKLUS 1

No	Pertemuan ke-	Rata-rata Nilai Kelompok
1	1	29
2	2	25
	Rata-rata	27

SIKLUS 2

No	Pertemuan ke-	Rata-rata Nilai Kelompok
1	1	34
2	2	25
	Rata-rata	29.5

NILAI TURNAMEN SIKLUS I

kelompok Turnamen	Nama	Kelompok Asal	Nilai	Poin
Meja 1	Rifa Agustina	1	40	20
	Joko Susilo	2	56	50
	Ramadhan Angga	3	56	50
	Zainal Rosyid	4	56	50
	Mita Eviana	5	52	30
	Rata-rata		52	
Meja 2	Aris Saefuddin	1	60	40
	Andi Ramadhani	2	56	30
	Darma Wijaya	3	60	40
	Haris Bagus Dewantoro	4	52	20
	Deviana Romadhona	5	68	60
	Rata-rata		59.2	
Meja 3	Fajar Hafian	1	88	60
	Nimas Agustina Ayu W	2	68	40
	Septin Atika Rini	3	72	50
	Latifa Dwi Handayani	4	54	20
	Isnaen Rio Pambudi	5	60	30
	Rata-rata		68.4	
Meja 4	Rizky Nanti	1	92	60
	Salfarani Ghazalah	2	60	20
	Kani Damayanti	3	80	50
	Ahmad Al Rifwan	4	76	40
	Ananda Pinastika P	5	72	30
	Rata-rata		76	

NILAI TURNAMEN SIKLUS II

kelompok Turnamen	Nama	Kelompok Asal	Nilai	Poin
Meja 1	Aris Saefuddin	1	68	40
	Ramadhan Angga	2	60	30
	Zainal Rosyid	3	76	50
	Rifa Agustina	4	56	20
	Haris Bagus Dewantoro	5	76	50
	Rata-rata		67.2	
Meja 2	Andi Ramadhani	1	92	60
	Mita Eviana	2	68	30
	Joko Susilo	3	68	30
	Salfarani Ghazalah	4	76	40
	Ananda Pinastika P	5	88	50
	Rata-rata		78.40	
Meja 3	Septin Atika Rini	1	88	60
	Darma Wijaya	2	84	40
	Nimas Agustina Ayu W	3	80	30
	Latifa Dwi Handayani	4	84	40
	Deviana Romadhona	5	80	30
	Rata-rata		83.2	
Meja 4	Isnaen Rio Pambudi	1	72	30
	Kania Damayanti	2	100	50
	Rizky Nanti	3	100	50
	Fajar Hafian	4	72	30
	Ahmad Al Rifwan	5	88	40
	Rata-rata		86.40	

**DAFTAR NILAI TURNAMEN SESUAI KELOMPOK ASAL
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
KELAS V SDN BRONGGANG
SIKLUS I**

SIKLUS I

No	Anggur	Poin Turnamen
1	Rizky Nanti	60
2	Fajar Hafian	60
3	Aris Saefuddin	40
4	Rifa Agustina	20
Rata-rata		45
No	Pisang	
1	Kania Damayanti	50
2	Darma Wijaya	40
3	Septin Atika Rini	50
4	Ramadhan Angga	50
Rata-rata		47.5
No	Apel	
1	Salfarani Ghazalah	20
2	Nimas Agustina Ayu W	40
3	Joko Susilo	50
4	Andi Ramadhani	30
Rata-rata		35
No	Melon	
1	Isnaen Rio P	60
2	Ananda Pinastika P	30
3	Mita Eviana	30
4	Deviana Romadhona	60
Rata-rata		45
No	Jeruk	
1	Ahmad Al Rifwan	40
2	Latifa Dwi Handayani	20
3	Haris Bagus Dewantoro	20
4	Zainal Rosyid	50
Rata-rata		32.5

SIKLUS II

No	Anggur	Poin Turnamen
1	Isnaen Rio Pembudi	30
2	Septin Atika Rini	60
3	Aris Saefuddin	40
4	Andi Ramadhan	60
Rata-rata		47.5
No	Pisang	
1	Rizkynanti	50
2	Nimas Agustina Ayu W	30
3	Joko Susilo	30
4	Zainal Rosyid	50
Rata-rata		40
No	Apel	
1	Kania Damayanti	50
2	Darma Wijaya	40
3	Mita Eviana	30
4	Ramadhan Angga	30
Rata-rata		37.5
No	Melon	
1	Ahmad Al Rifwan	40
2	Ananda Pinastika P	50
3	Deviana Romadhona	30
4	Haris Bagus Dewantoro	50
Rata-rata		42.5
No	Jeruk	
1	Salfarani Ghazalah	40
2	Latifa Dwi Handayani	40
3	Fajar Hafian	30
4	Rifa Agustina	20
Rata-rata		32.5

Lampiran 13. Rekapitulasi Nilai Pra Tindakan, Pasca Siklus I dan Pasca Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Pra Tindakan	Ketuntasan		Nilai Pasca Siklus I	Ketuntasan		Nilai Pasca Siklus II	Ketuntasan	
			T	BT		T	BT		T	BT
1	S1	48		✓	56		✓	68	✓	
2	S2	58		✓	68	✓		80	✓	
3	S3	65	✓		60		✓	76	✓	
4	S4	42		✓	56		✓	60		✓
5	S5	60		✓	60		✓	72	✓	
6	S6	69	✓		76	✓		88	✓	
7	S7	71	✓		92	✓		100	✓	
8	S8	77	✓		80	✓		100	✓	
9	S9	46		✓	40		✓	56		✓
10	S10	48		✓	56		✓	92	✓	
11	S11	52		✓	56		✓	76	✓	
12	S12	58		✓	88	✓		72	✓	
13	S13	63		✓	60		✓	84	✓	
14	S14	65	✓		72	✓		88	✓	
15	S15	45		✓	60		✓	68	✓	
16	S16	66	✓		72	✓		88	✓	
17	S17	54		✓	68	✓		80	✓	
18	S18	47		✓	52		✓	68	✓	
19	S19	62		✓	54		✓	84	✓	
20	S20	52		✓	52		✓	76	✓	
Jumlah		1148	6	14	1278	8	12	1576	18	2
Rata-rata		57.40			63.90			78.80		
Persentase			30%	70%		40%	60%		90%	10%

PEROLEHAN POIN KELOMPOK

SIKLUS I

Kel	Poin Kelompok			Rata-rata poin Turnamen	Rata-rata	Kriteria
	LKS 1	LKS 2	Game			
Anggur	60	40	45	45	47.5	Tim Hebat
Pisang	50	30	45	47.5	43.13	Tim Baik
Jeruk	40	60	55	32.5	46.88	Tim Hebat
Apel	30	50	25	35	35.00	-
Melon	20	30	25	45	30	-

SIKLUS II

Kel	Poin Kelompok			Rata-rata poin Turnamen	Rata-rata	Kriteria
	LKS 1	LKS 2	Game			
Anggur	50	40	45	47.5	45.63	Tim Hebat
Pisang	50	60	30	40	45.00	Tim Hebat
Jeruk	20	40	30	32.5	30.63	-
Apel	50	20	40	37.5	36.88	-
Melon	20	50	50	42.5	40.63	Tim Baik

Tabel Kriteria Penghargaan Kelompok

Rata-rata skor tim	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Hebat
50	Tim Super

Sumber : Robert E. Slevin (2009: 175)

**DAFTAR NILAI
ULANGAN TENGAH SEMESTER GASAL (UTS)
KELAS V SEMESTER 1 TAHUN 2012/2013**

No	Nama	Mata Pelajaran				
		PKn	Bhs. Indo	Mtk	IPA	IPS
1	Joko Susilo	70	74	54	61	48
2	Deviana Ramadhona	72	76	62	68	58
3	Salfarani Ehzalzah	74	78	66	70	65
4	Ramadhan Angga	65	55	43	56	42
5	Isnaen Rio Pambudi	72	74	68	78	60
6	Ahmad Al Rifwan	74	76	71	82	69
7	Rizky Nentti	78	80	75	77	71
8	Kartia Damayanti	80	82	77	80	77
9	Rifa Agustina	66	52	38	58	46
10	Andi Ramadhani	72	76	61	68	48
11	Zainal Rosyid	68	68	56	61	52
12	Fajar Hafian	72	70	61	65	58
13	Darma Wijaya	72	74	55	72	63
14	Ananda Pinastika P	70	76	68	74	65
15	Aris Saefuddin	66	60	42	61	45
16	Nimas Agustina AW	75	78	80	75	66
17	Septin Atikarini	72	74	61	71	54
18	Mita Eviana	68	58	51	58	47
19	Latifa Dwi H	71	76	71	76	62
20	Haris Bagus Dewantoro	70	68	57	60	52
Jumlah		1427	1425	1217	1371	1148
Rata-rata		71.35	71.25	60.85	68.55	57.40



Cangkringan, 01 Oktober 2012
Guru kelas

Yuristya Perdana K
NIP. 19880305 200902 1 001

Lampiran 14. Hasil Observasi Aktivitas Guru

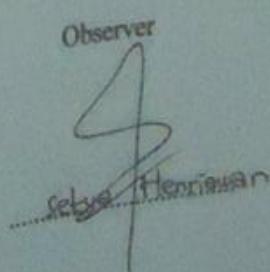
Siklus / pertemuan
Hari / tanggal

: Selasa / 9 Oktober 2012

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	Presentasi				
1.	Guru Memberikan penjelasan materi secara garis besar			✓	
2.	Guru memberikan penjelasan tentang TGT			✓	
	Belajar Kelompok				
3.	Guru membagi kelompok sesuai aturan dalam TGT		✓		
4.	Guru membimbing siswa dalam belajar kelompok		✓		
5.	Guru membahas hasil diskusi yang dilakukan			✓	
	Games				
6.	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan game		✓		
7.	Guru membimbing dalam melaksanakan games			✓	
	Turnamen				
8.	Guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam turnamen dan pengawasan.		✓		
9.	Guru membahas pelaksanaan turnamen		✓		
	Penghargaan				✓
10.	Guru Membeberikan penghargaan				

Penjelasan :

- kurang
- cukup
- baik
- sangat baik

Observer

 Selvi Hennawati

siswa / pertemuan : 1 / 2
 hari / tanggal : Sabtu / 13 Oktober 2012

Aspek yang diamati	Skor			
	1	2	3	4
Presentasi				
Guru Memberikan penjelasan materi secara garis besar				
Guru memberikan penjelasan tentang TGT				✓
Belajar Kelompok				
Guru membagi kelompok sesuai aturan dalam TGT				✓
Guru membimbing siswa dalam belajar kelompok			✓	
Guru membahas hasil diskusi yang dilakukan				✓
Games				
Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan game				✓
Guru membimbing dalam melaksanakan games			✓	
Turnamen				
Guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam turnamen dan pengawasan.				✓
Guru membahas pelaksanaan turnamen				
Penghargaan				✓
Guru Membeberkan penghargaan				

Keterangan :

- benar
- cukup
- salah
- sangat baik

Observer
 Surya Mardian
 081234567890

siswa / pertemuan : 11 / 1
hari / tanggal : Selasa / 16 Oktober 2012

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Presentasi Guru Memberikan penjelasan materi secara garis besar				✓
2.	Guru memberikan penjelasan tentang TGT				✓
3.	Belajar Kelompok Guru membagi kelompok sesuai aturan dalam TGT				✓
4.	Guru membimbing siswa dalam belajar kelompok				✓
5.	Guru membahas hasil diskusi yang dilakukan				✓
6.	Games Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan game				✓
7.	Guru membimbing dalam melaksanakan games				✓
8.	Turnamen Guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam turnamen dan pengawasannya				✓
9.	Guru membahas pelaksanaan turnamen				✓
10.	Penghargaan Guru Membeberikan penghargaan				✓

Keterangan :

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

Observer
...Seky...
...Seky...
...Seky...
...Seky...

Siklus / pertemuan
Hari / tanggal

1. 11 / 2
1. Sabtu/ 26 Oktober 2013

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Presentasi					
1.	Guru Memberikan penjelasan materi secara garis besar				✓
2.	Guru memberikan penjelasan tentang TGT				✓
Belajar Kelompok					
3.	Guru membagi kelompok sesuai aturan dalam TGT				✓
4.	Guru membimbing siswa dalam belajar kelompok				✓
5.	Guru membahas hasil diskusi yang dilakukan				✓
Games					
6.	Guru menjelaskan aturan dalam pelaksanaan game				✓
7.	Guru membimbing dalam melaksanakan games				✓
Turnamen					
8.	Guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam turnamen dan pengawasan.				✓
9.	Guru membahas pelaksanaan turnamen				✓
Penghargaan					
10.	Guru Membeberikan penghargaan				✓

Keterangan :

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

Observer

Sekjen Mimin

Siklus
Perkenaan

: 1 (satu)
: 1 (satu)

Lampiran 15. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hari/tanggal

: Selasa/ 30 Oktober 2012

No	Nama	Aspek										Jumlah	persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Joko Sunilo	3	1	2	2	1	2	3	3	1	2	20	50%	kurang
2	Deviana Ramadhona	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	23	57,5%	kurang
3	Safarani Ghazalah	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	27	67,5%	Cukup
4	Ramadhan Anaga	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	16	40%	sangat kurang
5	Immaen Rio Pambudi	2	1	2	2	1	2	3	3	3	2	21	52,5%	kurang
6	Ahmed Al Rifwan	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
7	Rizkyanti	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
8	Kania Damayanti	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5%	Baik
9	Rifa Agustina	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	16	40%	sangat kurang
10	Andi Ramadhani	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	19	47,5%	kurang
11	Zainul Roayid	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	19	47,5%	kurang
12	Fajar Parlan	2	1	2	3	1	2	3	3	1	1	19	47,5%	kurang
13	Dewi Wijaya	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27	67,5%	Cukup
14	Arwinda Pianastika P	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	25	62,5%	Cukup
15	Aris Saefudin	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	12	30%	sangat kurang
16	Septian Atika Rini	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
17	Nimra Agustina Ayu W	3	2	2	3	1	2	3	3	3	2	24	60%	Cukup
18	Miftah Evina	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	13	32,5%	sangat kurang
19	Lantika Dwi Handayani	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	26	65%	Cukup
20	Haria Bagus Dewantoro	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	23	57,5%	Cukup
Siswa Total		46	33	44	47	34	44	54	53	46	43	443		
Persentase		57,5	40,0	55,0	58,8	42,5	55,0	67,5	56,3	57,5	53,8	55,38 %		

Observer


Jati Yahn

Skin Patient

1 (satu)
2 (dua)

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Harri Tuomela

: Sabtu/ 13 Oktober 2012

No	Nama	Aspek										Jumlah	persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Joko Susilo	3	1	2	2	1	2	3	3	1	3	21	52,5 %	kurang
2	Deviana Romadhona	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	25	62,5 %	Cukup
3	Salfarani Ghazalah	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	28	70%	Baik
4	Ramadhan Angga	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	17	40%	sangat kurang
5	Ismaen Rio Pambudi	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	25	62,5 %	Cukup
6	Ahmad Al Rifwan	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	80%	Baik
7	Rizkynanti	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72,5 %	Baik
8	Kania Darmayanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5 %	Baik
9	Rifa Agustinn	2	1	2	3	1	2	3	3	1	2	20	50%	kurang
10	Andi Ramadhan	2	1	3	2	2	2	3	3	3	2	23	57,5 %	Cukup
11	Zainal Rosyid	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	19	47,5 %	kurang
12	Fajar Hafian	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	21	52,5 %	kurang
13	Darma Wijaya	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	29	72,5 %	Baik
14	Ananda Pinastika P	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
15	Aris Saefuddin	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	17	42,5 %	sangat kurang
16	Septin Atika Rini	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	80%	Baik
17	Nimas Agustina Ayu W	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	26	65%	Cukup
18	Mita Eriana	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	18	45%	sangat kurang
19	Latifa Dwi Handayani	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	30	75%	Baik
20	Haris Bagus Dewantoro	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	24	52,5 %	kurang
Skor Total		49	37	53	48	39	48	56	56	51	58	495	61,88 %	
Persentase		61,3	46,3	66,3	60,0	48,8	60,0	70,0	70,0	63,8	72,5			Observer

Observer

~~Spoff~~
Jen Dohm

Siklus
Persemenan

: II (dua)
: I (satu)

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Haribanggal

: Sabtu/ 14 Oktober 2012

No	Nama	Aspek										Jumlah	persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Joko Susilo	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	27	67,5%	Cukup
2	Deviana Romadhona	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	27	67,5%	Cukup
3	Safirzani Ghazzalah	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	31	77,5%	Baik
4	Ramadhan Angga	2	1	2	1	2	3	3	3	2	2	21	52,5%	Kurang
5	Immaen Rio Pambudi	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
6	Ahmad Al Rifwan	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	35	87,5%	Sangat Baik
7	Rizkynanti	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	34	85%	Sangat Baik
8	Kania Damayanti	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	36	90%	Sangat Baik
9	Rifa Agustina	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	26	65%	Cukup
10	Andi Ramadhan	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	25	62,5%	Cukup
11	Zainal Rosyid	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	24	60%	Cukup
12	Fajar Hafian	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	25	62,5%	Cukup
13	Darma Wijaya	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	29	72,5%	Baik
14	Ananda Pinastika P	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	29	72,5%	Baik
15	Aris Saefuddin	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	23	57,5%	Cukup
16	Septian Atika Rini	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	34	85%	Sangat Baik
17	Nimas Agustina Ayu W	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
18	Mita Eviana	2	1	3	2	2	2	3	3	3	2	23	57,5%	Cukup
19	Latifa Dwi Handayani	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	33	82,5%	Baik
20	Haris Bagus Dewantoro	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	27	67,5%	Cukup
Skor Total		55	38	62	49	46	59	66	64	64	62	565		
Persentase		68,8	47,5	77,5	61,3	57,5	73,8	82,5	80,0	80,0	77,5	70,63%		

Observer
Jefi Yatun

Siklus
Pertemuan

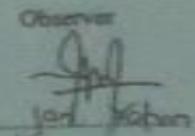
: II (dua)
: 2 (dua)

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hari/Tanggal

: Selasa / 20 Oktober 2012

No	Nama	Aspek										Jumlah	persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Joko Susilo	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	30	75%	Baik
2		3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	33	82,5%	Baik
3		3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	31	77,5%	Baik
4	Ramadhan Angga	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	23	57,5%	Cukup
5	Iusnem Rio Pembudi	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
6	Ahmad Al Rifwan	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	36	87,5%	Sangat Baik
7		4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	37	90%	Sangat Baik
8		4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	37	90%	Sangat Baik
9		3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	26	65%	Cukup
10	Andi Ramadhanji	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32	75%	Baik
11	Zainal Rosyid	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	70%	Baik
12	Fajar Hafian	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32	80%	Baik
13	Durma Wijaya	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	29	72,5%	Baik
14	Aranda Pinerika P	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	34	85%	Sangat Baik
15	Aris Saefuddin	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	29	70%	Baik
16		3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	34	85%	Sangat Baik
17		3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70%	Baik
18		3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	27	65%	Cukup
19		4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	34	85%	Sangat Baik
20	Harla Bagus Dewantoro	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	27	67,5%	Cukup
	Skor Total	61	46	64	60	54	62	67	65	68	69	616		
	Perseptase	76,3	57,5	80,0	75,0	67,5	77,5	83,8	81,3	85,0	86,3	76%		

Observer

Jadi Nopan

Lampiran 16. Catatan lapangan

TINDAKAN KELAS PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* PADA SISWA KELAS VSDN BRONGGANG, CANGKRINGAN, SLEMAN

Siklus/pertemuan : I (satu) / pertemuan pertama
Hari/tanggal : Selasa / 9 Oktober 2012
Waktu : 07.00 – 08.10

Pembelajaran dimulai pukul 07.00 dengan berdoa bersama. Setelah berdoa kemudian guru melanjutkan dengan melakukan presensi pada siswa. Guru kemudian memulai pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru juga menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pertemuan pertama dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Guru menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sekaligus guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam megikuti pembelajaran. Selanjutnya guru mulai masuk memberikan appresepsi,

Pada kegiatan inti guru melakukan presentasi kelas, menyampaikan garis besar materi yang dipelajari dengan menggunakan media berupa gambar peninggalan masa Hindu. Beberapa siswa beranjak dari tempat duduknya untuk melihat gambar yang dibawa guru. Hal ini sedikit mengganggu kekondusifan siswa lain dalam memperhatikan penjelasan guru. Beberapa siswa juga tampak bercerita sendi dengan teman di sebelahnya sehingga rekan observer membantu untuk membimbing, menegur siswa agar memperhatikan guru dan mengikuti pembelajaran dengan tenang.

Setelah presentasi kelas berakhir kemudian siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil. Beberapa siswa tampak gaduh karena siswa merasa pembagian kelompok tidak sesuai dengan keinginan mereka. Siswa tidak segera menempatkan diri sehingga observer segera membantu guru untuk mengkondisikan siswa agar menempatkan diri. Dalam melaksanakan diskusi siswa terlihat belum aktif. Diskusi didominasi oleh siswa-siswa yang pandai. Siswa yang berkemampuan kurang cenderung pasif dan cenderung bermain sendiri. Hasil kerja kelompok dibacakan dengan guru menunjuk salah satu kelompok karena siswa saling melempar tanggung jawab.

Siswa saling melempar tanggung jawab saat akan dilaksanakan *games*. Siswa dalam pelaksanaaan *games* masih belum memperhatikan aturan dalam *games*.

Masih asal dalam menjawab pertanyaan bahkan sebelum guru memberikan kesempatan. Game berjalan melebihi waktu yang ditentukan karena kelompok kurang memperhatikan aturan.

Dalam pelaksanaan turnamen siswa cukup tenang. Namun beberapa siswa kadang terlihat bertanya-tanya pada teman lain. Dalam pembelajaran guru masih jarang memberikan penghargaan, baik penghargaan verbal maupun non verbal.

Catatan lapangan

TINDAKAN KELAS PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* PADA SISWA KELAS VSDN BRONGGANG, CANGKRINGAN, SLEMAN

Siklus/pertemuan	: I (satu) / pertemuan kedua
Hari/tanggal	: Sabtu / 13 Oktober 2012
Waktu	: 07.00 – 08.10

Pertemuan kedua Siklus I dilaksanakan mulai pukul 07.00-08.10. Dengan alokasi 70 menit. Pertemuan kedua dimulai dengan berdoa bersama. Setelah berdoa kemudian dilanjutkan presensi pada siswa. Guru mengkondisikan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang kedua. Siswapun ada yang menanyakan “*Pak, nanti ada game lagi?*” Guru kemudian memulai pembelajaran dengan melakukan appersepsi.

Pada kegiatan inti guru melakukan presentasi kelas, guru menggunakan media berupa gambar. Gambar yang dibawa berukuran kertas HVS folio. Dengan gambar tersebut guru menyampaikan garis besar materi pembelajaran. Pada pertemuan kedua mempelajari tentang tokoh pada masa Budha di Indonesia. Seperti pada pertemuan pertama beberapa siswa beranjak dari tempat duduknya untuk melihat gambar yang dibawa guru. Hal ini sedikit mengganggu kekondusifan siswa lain dalam memperhatikan penjelasan guru.

Sesuai langkah dalam TGT, setelah presentasi kelas dilakukan kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan belajar kelompok. Siswa menempatkan diri sesuai kelompok pada pertemuan pertama. Beberapa siswa tampak belum sepenuhnya termotivasi. Dalam melaksanakan diskusi beberapa siswa terlihat belum aktif, ada siswa yang sibuk memainkan tempat pensilnya, hal ini memancing teman satu kelompok sehingga teman satu kelompok terlihat kesal karena kelompok lain sudah dapat bekerjasama. Guru menegur siswa yang masih pasif dan membimbing kelompoknya. Diskusi masih didominasi oleh siswa-siswi yang pandai. Siswa belum berani mengungkapkan pendapatnya.

Dalam pertemuan kedua, pelaksanaan game dilaksanakan siswa dengan antusias. Siswa ternyata sudah menyiapkan wakil untuk pelaksanaan *games*. Namun, dalam pelaksanaannya siswa belum sepenuhnya memperhatikan aturan dalam *games*. Masih terjadi siswa menjawab sebelum guru menunjuk. Kelompok dibelaksang juga menjawab dengan asal.

Dalam pelaksanaan turnamen siswa cukup tenang. Namun beberapa siswa kadang terlihat gaduh karena pinjam meminjam alat tulis. Ada satu siswa yang terlambat mengumpulkan hasil turnamen. Waktu mengerjakannya melebihi waktu yang dialokasikan. Dalam pembelajaran guru masih jarang memberikan penghargaan, baik penghargaan verbal maupun non verbal.

Catatan lapangan

TINDAKAN KELAS PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* PADA SISWA KELAS VSDN BRONGGANG, CANGKRINGAN, SLEMAN

Siklus/pertemuan : II (dua) / pertemuan pertama
Hari/tanggal : Selasa / 16 Oktober 2012
Waktu : 07.00 – 08.10

Pada pertemuan pertama siklus II guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan melakukan presensi kehadiran siswa. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengumumkan hasil kinerja siklus I, dan memberikan penghargaan dan hadiah kepada kelompok dan siswa yang memperoleh predikat sebagai tim terbaik sesuai kriteria. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan gambaran materi. Materi yang dipelajari pada pertemuan pertama siklus II adalah tokoh pada masa Islam di Indonesia. Guru juga memotivasi siswa agar siswa bersemangat. Sebelum melakukan apresepsi guru mengajak siswa untuk sedikit melakukan permainan kecil dengan tepukan tangan. Guru kemudian memberikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa.

Dalam kegiatan presentasi kelas guru menyajikan materi secara garis besar dan singkat. Guru memberikan garis besar materi dengan menggunakan media power point. Siswa sambil mengamati juga membaca keterangan yang guru tuliskan dalam *slide*. Siswa menyimak satu persatu slide hingga usai. Setelah presentasi kelas selesai maka guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok baru yang telah diumumkan sebelumnya.

Dalam fase belajar kelompok siswa segera menempatkan diri sesuai dengan kelompok yang telah dibagi beberapa hari sebelumnya. Siswa berdiskusi untuk mengerjakan LKS yang telah dibagikan guru. Guru berkeliling untuk memastikan siswa bekerjasama untuk menyelesaikan tugas kelompok. Siswa sudah berani menanyakan hal-hal yang belum jelas di dalam LKS. Saat siswa bertanya guru segera merespon pertanyaan dan memberikan petunjuk yang memudahkan siswa. Siswa juga sudah berani mengajukan diri untuk memprestasikan hasil kelompoknya. Beberapa kelompok berlomba untuk mendapat kesempatan memnbcakkan hasil diskusi kelompoknya.

Dalam tahap pelaksanaan *games*, siswa telah menyiapkan wakil dari kelompok. Wakil-wakil tiap kelompok segera menempatkan diri dimeja *game*.

Siswa dalam melaksanakan game penuh antusias namun mereka tampak berhati-hati karena ada aturan yang dapat mengurangi nilai mereka. Siswa segera menempatkan diri dalam meja turnamen sesuai pembagian yang telah dilakukan guru. Siswa meyimak penjelasan guru tentang aturan dalam turnamen. Siswa mengikuti turnamen, suasana tampak lengang karena siswa berkonsentrasi pada soal turnamen yang dikerjakan.

Dalam kegiatan akhir siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan. Guru juga mengingatkan siswa untuk belajar di rumah dan menyiapkan diri untuk pembelajaran yang akan datang. Selama berlangsungnya pembelajaran dalam pertemuan pertama siklus II tidak lupa guru selalu memberikan penghargaan. Penghargaan berupa *verbal* dan *non verbal*. Penghargaan *verbal* diberikan dalam bentuk ucapan, seperti *bagus, hebat, pandai, dsb.* Penghargaan *non verbal* diberikan dalam bentuk tepuk tangan, tepukan bahu, acungan jempol, dsb. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar.

Catatan lapangan

TINDAKAN KELAS PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* PADA SISWA KELAS VSDN BRONGGANG, CANGKRINGAN, SLEMAN

Siklus/pertemuan : II (dua) / pertemuan kedua
Hari/tanggal : Sabtu / 20 Oktober 2012
Waktu : 07.00 – 08.10

Pada pertemuan kedua guru memulai pertemuan kedua siklus II pada pukul 07.00 dengan berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. Guru juga memotivasi siswa agar siswa bersemangat. Seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama, sebelum melakukan apresepsi guru mengajak siswa untuk sedikit melakukan permainan kecil dengan tepukan tangan. Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya, setelah dipastikan siswa masih mengingat kemudian memberikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa.

Guru mengawali pembelajaran dengan model TGT dengan tahap presentasi kelas. Memberikan garis besar materi tetang wali sanga melalui tampilan proyektor. Slide yang dibuat ditampilkan dengan gambar-gambar tokoh walisanga dengan gambar berwana. Siswa menyimak satu persatu slide hingga usai.

Dalam tahab belajar kelompok siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompok masing-masing. Kelompok terlihat cekatan dalam menyiapkan diri. Mereka seolah tidak ingin tertinggal dari kelompok lain. Guru membagikan LKS dan memberikan penjelasan tentang tugas yang dikerjakan. Siswa segera berdiskusi untuk mengerjakan tugas dalam LKS. Dalam pertemuan kedua kerjasama tiap kelompok terlihat lebih solid.. Antar anggota kelompok saling membantu ketika ada satu angota kelompok yang belum selesai mengerjakan tugasnya. Siswa tampak berbisik-bisik dan sesekali menenyakan hal yang belum jelas kepada guru. Mobilitas guru lebih meningkat pada pertemua kedua. Guru aktif berkeliling untuk membimbing siswa dalam kelompok.

Setelah waktu belajar kelompok usai siswa mulai berani mengajukan diri untuk memprestasikan hasil kelompoknya. Saat pembacaan hasil diskusi ada salah satu siswa yang tampak mengantuk, guru segera mendekati dan memberikan motivasi. Segera setelah siswa yang mengantuk berkonsentrasi menyimak hasil pekerjaan temannya.

Dalam pelasanaan *game* siswa telah menyiapkan wakil-wakil kelompoknya. Siswa berbisik-bisik dan meneriakan nama wakil dari kelompoknya. Kelompok cukup jeli mengawasi jawaban kelompok penjawab dan pemberian skor oleh guru. Permainan berlangsung cukup meriah dan kompetitif.

Siswa segera menempatkan diri dalam meja turnamen sesuai pembagian yang telah dilakukan guru. Siswa meyimak penjelasan guru tentang aturan dalam turnamen. Siswa mengikuti turnamen, Suasana tampak lengang karena siswa berkonsentrasi pada soal turnamen yang dikerjakan. Setelah selesai mengerjakan soal turnamen siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama membuat kesimpulan dan guru memberikan penegasan. Guru juga mengingatkan siswa untuk belajar di rumah dan menyiapkan diri untuk pembelajaran yang akan datang. Selama berlangsungnya pembelajaran dalam pertemuan pertama siklus II tidak lupa guru selalu memberikan penghargaan terhadap individu maupun Penghargaan berupa *verbal* dan *non verbal* Penghargaan *verbal* diberikan dalam bentuk ucapan, seperti *bagus, hebat, pandai, dsb.* Penghargaan *non verbal* diberikan dalam bentuk tepuk tangan, tepukan bahu, acungan jempol, dsb. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar. Pembelajaran diakhiri pada pukul 08.10.

Lampiran 17. Hasil Pekerjaan Siswa

Nama

No Absen

100

7

SOAL PONT TEST

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Raja dari Samudra Pasai yang pertama kali memeluk Islam adalah ...
 - a. Sultan Malik Al-Saleh
 - b. Sultan Iskandar Muda
 - c. Sultan Mahmud Syah
 - d. Sultan Hasanuddin
2. Samudra Pasai merupakan kerajaan Islam yang terletak di ...
 - a. Palembang
 - b. Aceh
 - c. Lampung
 - d. Medan
3. Tokoh Islam yang mengantarkan Kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan adalah raja ...
 - a. Sultan Malik Al-Saleh
 - b. Sultan Baabullah
 - c. Sultan Iskandar Muda
 - d. Sultan Mahmud Syah
4. Cara Sunan Muria dalam berdakwah adalah dengan mengadakan kursus kepada petani, nelayan, dan pedagang. Sarana yang digunakannya juga menggunakan tembang-tembang yang diciptakannya yaitu tembang ...
 - a. Sinom dan Kinanthi
 - b. Ilir-Hir
 - c. Durmo
 - d. Pangkur, Jamuran
5. Pada masa Kerajaan Aceh di kenal dengan sebutan Scrambi Meknauh, yang artinya ...
 - a. Memiliki kemiripan dengan kota mekah
 - b. Banyak penduduk berasal dari Mekah
 - c. Aceh sebagai Pusat Penyebaran Agama Islam
 - d. Memiliki Hubungan baik dengan Mekkah
6. Tokoh Islam yang mengantarkan Kerajaan Mataram Islam mencapai puncak kejayaan adalah ...
 - a. Sultan Ageng Tirtayasa
 - b. Sultan Hasanuddin
 - c. Sultan Agung Hanyakrakusuma
 - d. Raden Patah
7. Raden Paku merupakan nama asli dari salah seorang wali sunta, yaitu ...
 - a. Sunan Giri
 - b. Sunan Drajat
 - c. Sunan Kudus
 - d. Sunan Muria
8. Mataram menyerang Batavia sebanyak 2 kali. Penyerangan pertama gagal karena pasukan mataram kekurangan bahan makanan. Penyerangan kedua pun juga gagal, hal ini disebabkan karena ...
 - a. Kekurangan pasukan
 - b. Wahab Penyakit
 - c. Lumbung Makanan dibakar Belanda
 - d. Kekurangan bahan makanan

9. Sikap yang dapat kita teladani dari Tokoh Sultan Agung adalah ...
- Bekerjasama dengan Penjajah
 - Menawan Penjajah secara diam-diam
 - Berani menentang kekerasan dan kebatilan
 - Menyebarluaskan Islam secara diam-diam
10. Abdul Fath Abdulfatah adalah nama kecil dari tokoh Islam yang dikenal dengan sebutan ...
- Sultan Agung Hanyakrikusuma
 - Sultan Ageng Tirtayasa
 - Sultan Hasanuddin
 - Raden Patah
11. Sultan Ageng Tirtayasa merupakan tokoh Islam yang memimpin kerajaan Islam di wilayah ...
- Demak
 - Banten
 - Mataram
 - Aceh
12. Untuk memadamkan perlawanan Sultan Ageng Tirtayasa adalah dengan menjalankan politik Adu domba, dengan cara ...
- Mengepung pertahanan Sultan Ageng Tirtayasa
 - Menyusup dalam kerajaan dengan berpura-pura sebagai pedagang domba
 - Menyulut pertentangan antara Sultan Ageng Tirtayasa dengan putranya Sultan Haji
 - Merapengaruhi prajurit-prajurit sultan agar bekerjasama dengan Belanda
13. Tokoh Islam dari kerajaan Gowa adalah ...
- Sultan Hasanuddin
 - Sultan Baabulah
 - Sultan Nuku
 - Sultan Hairun
14. Tokoh Islam dari kerajaan Tidore adalah
- Sultan Baabulah
 - Sultan Nuku
 - Sultan Hairun
 - Sultan Iskandar Muda
15. Sultan Hasanuddin mendapatkan juhulan ...
- Ayam Jantan dari Makassar
 - Ayam Jago dari Timur
 - Ayam Jantan dari Gowa
 - Ayam Jantan dari Timur
16. Demak merupakan kerajaan Islam pertama di pulau Jawa. Raja Islam pertama yang memimpin kerajaan tersebut adalah ...
- Raden Umar Said
 - Raden Patah
 - Pati Unus
 - Raden Mas Rangsang
17. Sembilan orang ulama Penyebar Agama Islam di Pulau Jawa dikenal dengan sebutan ...
- Wali Sanga
 - Ulama Sembilan
 - Uli Siwa
 - Wali Agama
18. Maulana Malik Ibrahim merupakan salah satu dari sembilan wali yang dikenal dengan nama Sunan ...
- Sunan Ampel
 - Sunan Bonang
 - Sunan Giri
 - Sunan Gresik
19. Ajaran Islam yang di sebarluaskan oleh Sunan Bonang di daerah Tuban dapat diterima dengan mudah karena ...
- Dilakukan dengan sembunyi-sembunyi
 - Dilakukan sambil berdagang
 - Dilakukan dengan menyamakan kebudayaan masyarakat sekitar
 - Dilakukan dengan bantuan militer berkuasa

20. Raden mas syahid adalah nama lain dari salah seorang wali sanga, yaitu Sunan ...
 a. Sunan Kalijaga
b. Sunan Kudus
c. Sunan Muria
d. Sunan Giri
21. Salah satu sikap yang dapat kita teladani dari wali sanga adalah ...
 a. Menyebarluaskan agama tanpa paksaan dan dengan kesantunan
b. Menyebarluaskan agama dengan taktik berperang
c. Membantu fakir miskin agar memeluk Islam
d. Mempelajari agama dengan berkeliling pedesaan
22. Berikut merupakan wali sanga yang menyebarluaskan dakwah di Jawa Timur adalah
 a. Sunan Bonang, Sunan Ampel, Sunan Gresik
b. Sunan Ampel, Sunan Kalijaga, Sunan Gunung Jati
c. Sunan Drajat, Sunan Muria, Sunan Gunung Jati
d. Sunan Giri, Sunan Gunung Jati, Sunan Gresik
23. Cara yang dilakukan oleh wali sanga dalam menyebarluaskan agama Islam di pulau Jawa adalah dengan cara ...
a. Berperang dan menaklukkan kerajaan-kerajaan kecil
b. Bekerjasama dengan raja-raja Jawa
c. Berdakwah sambil berdagang
 d. Melalui Kesenian, kebudayaan, dan menyesuaikan kondisi masyarakat
24. Salah seorang wali yang menyebarluaskan Agama Islam di wilayah Cirebon adalah ...
a. Sunan Muria
 b. Sunan Gunungjati
c. Sunan Kalijaga
d. Sunan Bonang
25. Sunan Kalijaga menyebarluaskan agama Islam dengan cara yang menarik, yakni dengan cara
a. Melalui dakwah di masjid-masjid desa
b. Dengan Bantuan para raja Jawa
c. Dengan cara membuat masjid-masjid di pedesaan
 d. Melalui pertunjukkan wayang dan kesenian seperti tembang-lembang.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Alat dan Bahan

1. LKS
2. Alat tulis (pensil, bolpoint)

Petunjuk kerja :

1. Ambil LKS yang telah disediakan guru
2. Duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
3. Baca LKS dengan seksama
4. Diskusikan dengan anggota kelompok dan isilah titik-titik di bawah



80

No	Nama Tokoh	Asal Kerajaan	Apa yang kamu ketahui tentang tokoh ini
1	Kudungga	Kutai	Penjalin kerajaan Kutai
2	Mulawarman	Kutai	Mengantarkan Kutai mencapai kejayaan
3	Purnawarman	Mataram	Membangun sumur air Mencapai puncak kerajaan Mataram
4	Ken Arok	Singapari	Pendiri kerajaan Singapari
5	Hayam Wuruk	Majapahit	Mengantarkan Majapahit mencapai puncak kejayaan
6	Gajah Mada	Majapahit	Gajah mada pernah bersumpah tidak berpatah-patah tidak mempersulit raja lainnya
7	Airlangga	Kediri	Membuat kerajaan menjadi dua
8	Sanjaya	Mataram	Membangun Candi Prambanan

NAMA KELompOK : Angsur

ANGGOTA

1. Aisy
2. Iki
3. Catur
4. Riza

Lampiran 18. Foto-foto Kegiatan



Gambar1. Presentasi Kelas Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT



Gambar2. Pelaksanaan Fase Belajar Kelompok dalam Pembelajaran



Gambar3. Siswa Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompok



Gambar 4. Fase Games dalam Pembelajaran



Gambar 5. Fase Turnamen (Post tes)



Gambar 6. Pemberian Penghargaan Kelompok



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangnongko, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094
Tele (0274) 586168 Pew. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)
Email: humas.fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id



Certificate No. 050 8987

No. : 6668 A/N34.11/PL/2012

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal. : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD N Bronggang
Argomulyo, Cangkringan, Sleman
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Yuristya Perdana Kurnianto
NIM : 09108247045
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Kepek I, RT01/08, Kepek, Wonosari, Gunungkidul.

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Bronggang
Subyek : Siswa kelas V SDN Bronggang
Obyek : Prestasi belajar
Waktu : Oktober-Desember 2012
Judul : Peningkatan Prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan Sleman.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Oktober 2012

Dekan,

Dr. Jaryanto, M.Pd.



Tembunan Yth:

1. Rector (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI BRONGGANG

Gryam, Argomulyo, Cangkringan, Sleman 55583 sdnbronggang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 65/SDBr/XI/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NGADIRMAN, S.Pd
NIP : 19540415 197402 1 003
Pangkat/Gol : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Bronggang

Selanjutnya, menerangkan bahwa :

Nama : YURISTYA PERDANA KURNIANTO
NIM : 09108247045
Jurusan/Prodi : S-1 PGSD / Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Kelas V SDN Bronggang, Cangkringan, Sleman" pada bulan Oktober – November 2012.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cangkringan, 29 November 2012

Kepala SDN Bronggang

