

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS VIIIA
MTs DARUL FALAH CEPU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Ekonomi Pada
Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro



Oleh :

YULIANA LESTARI

NIM : 17219001

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN TEAM
GAME TOURNAMENT PADA SISWA KELAS VIII A
MTs DARUL FALAH CEPU**

Oleh
YULIANA LESTARI
NIM: 17219001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Hidayat, M.Pd ()
Sekretaris : Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd ()
Anggota : 1. Dr. Ahmad Hariyadi, M.Pd ()
2. Drs. Heru Ismaya, M.H ()
3. Ali Mujahidin, S.Pd.M.M ()



Mengesahkan:
Rektor,

Dis. SUJIRAN, M.Pd
NIDN : 0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan paling mendasar bagi setiap manusia. Kualitas pendidikan yang dimiliki seseorang akan menentukan kualitas hidupnya kelak di masa depan. Pada era globalisasi dewasa ini, keterbukaan berkompetisi atau bahkan persaingan dalam hal kualitas mutu pendidikan bukanlah menjadi rahasia lagi. Guru sebagai tenaga pengajar, memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Untuk menjadi seorang guru yang profesional bukanlah hal yang mudah dan tidak pula diperoleh dari proses yang singkat.

Sebagai mana tujuan pendidikan berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 3 (2005:7) tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa: Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan berakhlak mulia. Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dilakukan merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. Dalam proses belajar mengajar

guru akan menghadapi siswa yang mempunyai karakteristik berbeda-beda sehingga guru tidak akan lepas dengan masalah hasil belajar.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya menyampaikan materi namun juga harus bisa secara maksimal menyampaikan apa isi dari materi yang diajarkan. Selain itu, tugas guru harus mampu menggunakan suatu metode atau strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang ceria, menyenangkan, dan siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Jika guru tidak mampu menyampaikan materi dengan baik dapat menimbulkan ketidakpahaman dan kebosanan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

Sehubungan dengan strategi pembelajaran, pembelajaran kooperatif dapat membantu mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik diantara siswa, pembelajaran kooperatif secara bersamaan membantu siswa dalam pelajaran akademis mereka. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah metode *Team Games Tournament* (TGT). Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan metode pembelajaran kelompok yang melibatkan aktivitas siswa dengan terjadi pertukaran pikiran atau gagasan mengkonstruksi pengetahuan di antara siswa dalam kelompok saat mendapatkan tugas.

Slavin (2005:167) menyebutkan Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi *Team Games Tournament* memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka.

MTs Darul Falah Cepu merupakan salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013, sehingga dalam proses pembelajarannya dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Kelas VIII MTs Darul Falah Cepu terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIIIA dan VIIIB. Dari kedua kelas tersebut kelas VIIIA merupakan kelas yang mempunyai hasil belajar dan keaktifan siswa yang masih kurang. Berdasarkan nilai semester 1 khususnya mata pelajaran IPS pada kelas VIIIA MTs Darul Falah dapat diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mencapai batas ketuntasan belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai semester 1 siswa kelas VIIIA bahwa masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi batas ketuntasan belajar individu. Dari nilai semester 1 dapat diketahui bahwa 17 siswa dinyatakan telah memenuhi batas ketuntasan belajar sedangkan 3 siswa belum memenuhi batas ketuntasan belajar. Adapun batas ketuntasan belajar individu khususnya mata pelajaran IPS di MTs Darul Falah Cepu adalah 70.

Permasalahan lain di kelas VIIIA selain perolehan nilai siswa yang ditunjukkan dengan masih adanya beberapa siswa yang belum memenuhi batas ketuntasan belajar adalah mengenai keaktifan siswa. Pada waktu kegiatan belajar mengajar keaktifan siswa dirasa masih kurang atau siswa cenderung pasif dan sedikit sekali yang aktif.

Dari kenyataan tersebut diatas dapat diduga bahwa penyebab mengapa hasil belajar rendah dan keaktifan belajar kurang pada mata pelajaran IPS antara lain: siswa kurang memahami konsep pengajaran IPS, sikap siswa yang kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS, kurangnya minat baca siswa

terhadap buku-buku IPS, siswa jarang bertanya pada saat pembelajaran, kurang bervariasi metode pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang menarik.

Memperhatikan hal tersebut, perlu kiranya diambil tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII A . Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam proses belajar-mengajar dengan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2009: 3). Dengan melaksanakan tahapan-tahapan dalam PTK, guru akan mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi dikelasnya. Tindakan yang dilakukan guru semata-mata didasarkan pada masalah aktual dan faktual yang berkembang di kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan sebuah penelitian untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode yang mungkin dapat meningkatkan keaktifan belajar yaitu metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil judul penelitian Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas VIII A MTs Darul Falah Cepu .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka masalah yang diteliti adalah apakah penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII A MTs Darul Falah Cepu?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang ditemukan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII A MTs Darul Falah Cepu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini akan diharapkan dapat berguna untuk peneliti dan juga pembaca pada umumnya yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, yaitu memberikan informasi serta dapat menambah pustaka ilmu pengetahuan tentang metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Bagi peneliti yang bersangkutan, dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung dalam penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament*.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti persaingan belajar secara sportif.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai referensi tentang strategi pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- 2) Menambah wawasan guru dalam menggunakan metode pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Manfaat bagi peneliti

Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas dalam penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

d. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai masukan bagi sekolah dalam perbaikan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya dan kualitas pada umumnya.

E. Definisi Operasional

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya penegasan istilah dalam penelitian ini. Penegasan istilah ini juga dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian berikut:

1. Peningkatan

Peningkatan adalah upaya yang dilakukan dengan berbagai cara supaya siswa dapat melakukan kegiatan sehingga akan mengalami perubahan menjadi lebih baik.

2. Keaktifan siswa

Keaktifan adalah segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal seperti memperhatikan penjelasan guru, memberikan gagasan yang cemerlang, membantu dan menyelesaikan masalah .

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial seperti misalnya : sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi/antropologi dan sebagainya. Disiplin ilmu tersebut mempunyai keterpaduan yang tinggi karena geografi memberikan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, ekonomi memberikan wawasan tentang berbagai macam kebutuhan manusia dan sosiologi/antropologi

memberikan wawasan yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur social dan sebagainya. Maka dalam pelaksanaannya tidak lagi terpisah-pisah melainkan menjadi satu kesatuan.

4. Strategi pembelajaran aktif Team Game Tournament.

Strategi pembelajaran aktif Team Game Tournament merupakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan system skor dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Strategi pembelajaran Aktif Team Game Tournament dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan karena melibatkan siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dan metode ini yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar di MTs Darul Falah Cepu agar siswa terpacu untuk lebih belajar aktif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Keaktifan Siswa

Keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan siswa dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Keaktifan belajar siswa sangat dibutuhkan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan adanya aktivitas belajar, maka kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa menuju suatu perubahan yang lebih baik. Sriyono dkk (dalam Syafaruddin, 2005: 213) menyatakan bahwa Keaktifan adalah bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan murid-muridnya untuk aktif jasmani maupun rohani. Keaktifan jasmani maupun rohani meliputi:

1. Keaktifan indra: pendengaran penglihatan, peraba dan lain-lain. Siswa harus dirangsang agar dapat menggunakan alat indra sebaik mungkin.
2. Keaktifan akal : akal anak-anak harus aktif atau diaktifkan untuk menyelesaikan masalah, menimbang-nimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
3. Keaktifan ingatan : pada waktu proses belajar mengajar siswa harus aktif menerima bahan ajar yang disampaikan oleh guru dan menyimpannya di dalam otak, kemudian suatu saat dia siap untuk mengutarakannya kembali.

4. Keaktifan emosi: dalam hal ini siswa hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya karena akan berdampak positif pada hasil studinya.

Menurut Sudjana(2001: 72) keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam:

1. Turut sertanya dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah
3. Bertanya kepada guru maupun siswa lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
4. Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil – hasil yang diperolehnya.
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya”.

Untuk mengetahui keaktifan siswa dapat ditinjau dari aktivitasnya dalam proses belajar mengajar. Aktivitas diperlukan dalam pembelajaran karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, itulah sebabnya aktivitas merupakan bagian tidak terpisahkan dari interaksi belajar mengajar. Dalam pandangan psikologi modern, belajar bukan hanya sekedar menghafal sejumlah fakta atau informasi, akan

tetapi peristiwa mental dan proses berpengalaman. Oleh karena itu, setiap peristiwa pembelajaran menuntut keterlibatan intelektual-emosional siswa melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (motorik, kognitif, dan sosial), penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap (Sanjaya, 2006:134).

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan (Dimiyati, 2010:45). Dierich dalam Hamalik (2009:172) mengklasifikasikan macam-macam aktivitas menjadi seperti berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, ekspresi, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4. Kegiatan-kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5. Kegiatan-kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

6. Kegiatan-kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7. Kegiatan-kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8. Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Setelah mencermati berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan dalam proses pembelajaran meliputi memperhatikan guru, bertanya dan mengeluarkan ide, mengerjakan soal di depan kelas, selalu antusias dan belajar mandiri.

2. Belajar

1). Pengertian Belajar

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama dalam proses belajar mengajar di sekolah. Berhasil tidaknya siswa dalam mencapai tujuan belajar yang memuaskan akan tergantung pada kegiatan belajar ini. Secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku (Daryanto, 2010:2). Hilgard dalam Sanjaya (2006: 112) mengungkapkan bahwa belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculkan perubahan perilaku.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Menurut Anni (2008:2) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan

ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan yang berperan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia.

Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang.

Oemar Hamalik (2009:36-37) menurut pengertiannya belajar merupakan suatu proses yakni suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Yang menjadi hasil dari belajar bukan penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku. Karena belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, maka diperlukan pembelajaran yang bermutu yang langsung menyenangkan dan mencerdaskan siswa. Suasana kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan mencerdaskan siswa itu salah satunya dapat tercipta melalui model pembelajaran dinamika kelompok.

Menurut Daryanto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses baik itu berupa aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar yang didahului oleh proses pengalaman dan perubahan tingkah laku.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Slameto (2010: 27) menyatakan prinsip-prinsip belajar antara lain yaitu:

a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

- 1). Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
- 2). Belajar harus menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
- 3). Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar yang efektif.
- 4). Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

1. Sesuai hakikat belajar

- a. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
- b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*.
- c. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapat pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.

2. Sesuai materi/ bahan yang harus dipelajari.

- a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

3. Syarat keberhasilan belajar

- a. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
- b. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ sikap itu mendalam pada siswa.

3. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien (Muhaimin dalam Riyanto, 2009: 131). Pembelajaran secara umum dapat diartikan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2000:24). Pembelajaran juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan untuk mengorganisasikan atau mengatur lingkungan baik fisik, maupun non fisik sehingga dapat digunakan untuk kegiatan proses belajar. Pembelajaran adalah setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia

dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2009:57).

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs

IPS pada hakikatnya adalah telaah tentang manusia dalam hubungan sosial dan masyarakat. Manusia sebagai makhluk sosial akan mengadakan hubungan sosial dengan sesamanya, mulai dari keluarga sampai masyarakat, baik pada lingkup lokal, nasional, regional bahkan global. Hal ini sebagaimana diungkap oleh Nursid Sumaatmadja (2007:1,3) bahwa setiap orang sejak lahir, tidak terpisahkan dari manusia lain. selanjutnya dalam pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani sesuai dengan penambahan umur, pengenalan dan pengalaman seseorang terhadap kehidupan masyarakat di lingkungan sekitarnya yang makin berkembang dan meluas.

Ruang lingkup materi IPS meliputi perilaku sosial, ekonomi dan budaya manusia di masyarakat. Masyarakat merupakan sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial terkait dengan ruang tempat tinggalnya apapun yang dipelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografis atau politik, sumbernya adalah masyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh Winataputra (2007: 1.48) bahwa visi pendidikan IPS sebagai program pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan individu peserta didik sebagai actor social yang mampu mengambil keputusan yang bernalar dan sebagai warga Negara yang cerdas, memiliki komitmen, bertanggung jawab dan partisipatif. Melalui pendidikan IPS peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental serta intelektualnya menjadi warga Negara yang memiliki ketrampilan dan kepedulian social serta

bertanggung jawab terhadap pembangunan nasional dengan memanfaatkan potensi sumber daya yang ada secara optimal dan lestari.

Proses pembelajaran IPS di SMP/MTs tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih menekankan pada segi praktis mempelajari, menelaah serta mengkaji gejala dan masalah social. Adapun sumber materi IPS meliputi:

- a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi disekitar peserta didik sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas yaitu Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia, misalnya mata pencaharian, pendidikan, agama, produksi, komunikasi dan transformasi.
- c. Lingkungan Geografis dan budaya meliputi segala aspek geografis dan antropologis dari lingkungan peserta didik yang terdekat sampai yang terjauh.
- d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar.

Dari penjelasan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Materi pembelajaran IPS diambil dari kehidupan nyata yang terdapat di lingkungan masyarakat dari pengalaman pribadi, teman-teman sebaya, serta lingkungan alam, dan masyarakat sekitarnya. Dengan cara ini diharapkan materi akan lebih mudah dipahami karena mempunyai makna lebih besar bagi para peserta didik.

4. Strategi Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

Menurut Huda (2013:292) metode TGT lebih menekankan pada evaluasi individual materi akademik yang sudah dirancang, dan membuka ruang “kompetisi” secara individual ataupun kelompok untuk meningkatkan hasil pembelajaran. *Team Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan sistem 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, 2005:163)

Slavin (2005:166-168) menyatakan ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif metode TGT, yaitu presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok.

1. Presentasi kelas

Dalam presentasi kelas guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan dalam kelas. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti *games* dan turnamen.

Dengan demikian siswa harus memperhatikan secara cermat selama presentasi berlangsung, karena akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan soal-soal dan akan menentukan skor tim mereka.

2. *Team* (kelompok)

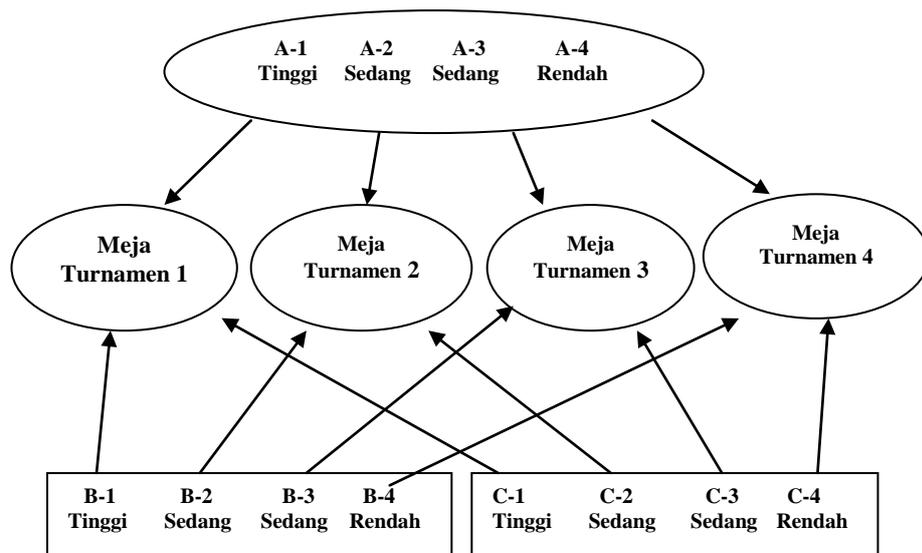
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok adalah dengan bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*/permainan

Game/permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan serta dirancang untuk menguji pengetahuan siswa tentang materi yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dilakukan oleh tiga sampai lima orang siswa yang berkemampuan setara, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung, biasanya berlangsung pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan setiap tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan siswa. Pada turnamen, tiga sampai lima siswa yang setara kemampuannya mewakili tim yang berbeda saling bersaing dalam turnamen. Ilustrasi hubungan-hubungan kelompok dengan jumlah anggota empat orang yang anggotanya heterogen dan meja turnamen dengan anggota yang homogen adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Penempatan pada meja turnamen (Slavin, 2005:168)

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Setelah *game* turnamen selesai. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksa poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan, lalu pindahkan poin-poin itu dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota kelompok, dan bagilah jumlah tim yang bersangkutan. *Team* mendapatkan julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 keatas, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 45 sampai 49 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40-44.

Adapun kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Tame Game Tournamen*, yaitu:

1. Kelebihan :

- a. Melalui interaksi dengan anggota kelompok, semua memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan atau hasil diskusi dengan anggota kelompoknya.
- b. Pengelompokan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, diharapkan dapat membentuk rasa hormat dan saling menghargai diantara siswa.
- c. Dengan belajar kooperatif siswa mendapat ketrampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran lain.
- d. Dengan diadakannya turnamen diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi diri maupun kelompoknya.
- e. Dengan turnamen dapat membentuk siswa mempunyai kebiasaan bersaing sportif dan selanjutnya menumbuhkan keberanian dalam berkompetisi, akibatnya siswa selalu dalam posisi unggul.
- f. Dengan pembelajaran kooperatif TGT, dapat menanamkan kerja sama dalam pencapaian tujuan belajar baik untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok.
- g. Kegiatan berpusat pada siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa.

2. Kelemahan:

- a. Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.
- b. Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau saran tidak cukup tersedia maka pembelajaran kooperatif TGT sulit dilaksanakan.
- c. Apabila sportivitas siswa kurang, maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan. Sumber : Kusumaningsih (2009:91)

Kelemahan dalam hal waktu, sebenarnya bisa di atasi apabila seorang guru sudah merencanakan dan merencanakan bahan ajar jauh lebih awal sebelum mengajar (Kusumaningsih, 2009:84).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menanamkan kerja sama dalam pencapaian tujuan belajar, baik untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok.

B. Penelitian Yang Relevan

Sebelumnya telah banyak dilakukan penelitian terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ,berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian di berbagai sekolah.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dedy Wiratama (2013) yang berjudul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri Blangu 2 Gesi Sragen Tahun 2012/ 2013".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV melalui strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada pra siklus 12,85% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 32,14% dan 46,42%, siklus II sebesar 68,56% dan 85,71%.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) serta tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu sama-sama untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian, serta media yang digunakan untuk *tournament* serta penerapan pada mata pelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Handayani (2010) yang berjudul “Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT hasil belajar siswa meningkat pada siklus I meningkat menjadi 79,86 siklus II meningkat menjadi 84,19 dan pada siklus III, naik lagi menjadi 87,64. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap siswa menunjukkan respon yang positif terhadap Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games*

Tournament (TGT).Perbedaan lainnya terdapat pada waktu,tujuan penelitian,tempat,subjek penelitian, serta penerapan pada materi pelajaran.

3.Penelitian yang dilakukan oleh Rani Apriani (2012) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus I sebesar 65,28% dan Siklus II meningkat menjadi 78,82%.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) serta tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Perbedaan lainnya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian, serta media yang digunakan untuk *tournament* serta penerapan pada mata pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan di atas dapat disimpulkan bahwa Time Game Tournamen (TGT) yang termasuk strategi pembelajaran *active learning* merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar pada siswa.Oleh karena itu, sangat beralasan

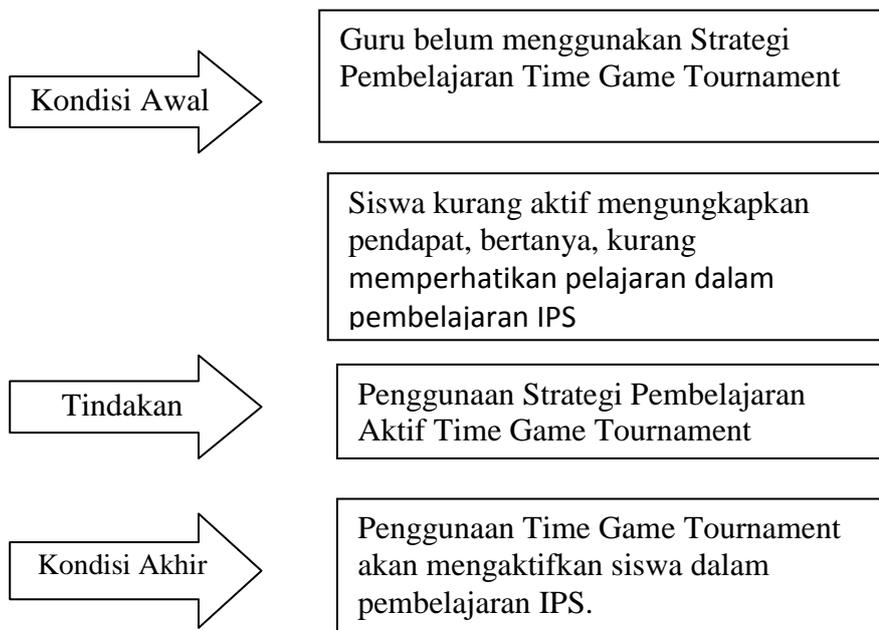
diadakan penelitian tindakan mengenai penerapan strategi pembelajaran *Tame Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi pembelajaran *Tame Game Tournamen* akan mengaktifkan siswa pada waktu proses pembelajaran
2. Penggunaan strategi pembelajaran *Tame Game Tournamen* akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif.
3. Adanya keterkaitan antara penggunaan model pembelajaran *Tame Game Tournamen* dengan peningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung

Bila digambarkan maka akan tampak sebagaimana siklus berikut ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Melalui penerapan strategi pembelajaran Time Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII A di MTs Darul Falah Cepu”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan bentuk pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan pembelajaran Tame Game Tournament pada pembelajaran IPS , maka dengan demikian data yang akan dikumpulkan dalam penelitian bersifat deskriptif yaitu mengenai uraian-uraian kegiatan pembelajaran siswa dan keaktifan siswa.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*)karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai awal sampai akhir tindakan. Menurut Suharsimi dalam (Dila Canrawati,2013:32) bahwa PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata “penelitian, tindakan dan kelas”. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas diberbagai bidang.

Ebbut (dalam Wiriaatmadja, 2005: 12) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan itu. Penelitian tindakan kelas dilakukan tidak hanya dilakukan di ruang kelas, tetapi di mana saja tempatnya, yang penting terdapat sekelompok anak yang sedang belajar. Peristiwanya dapat terjadi di

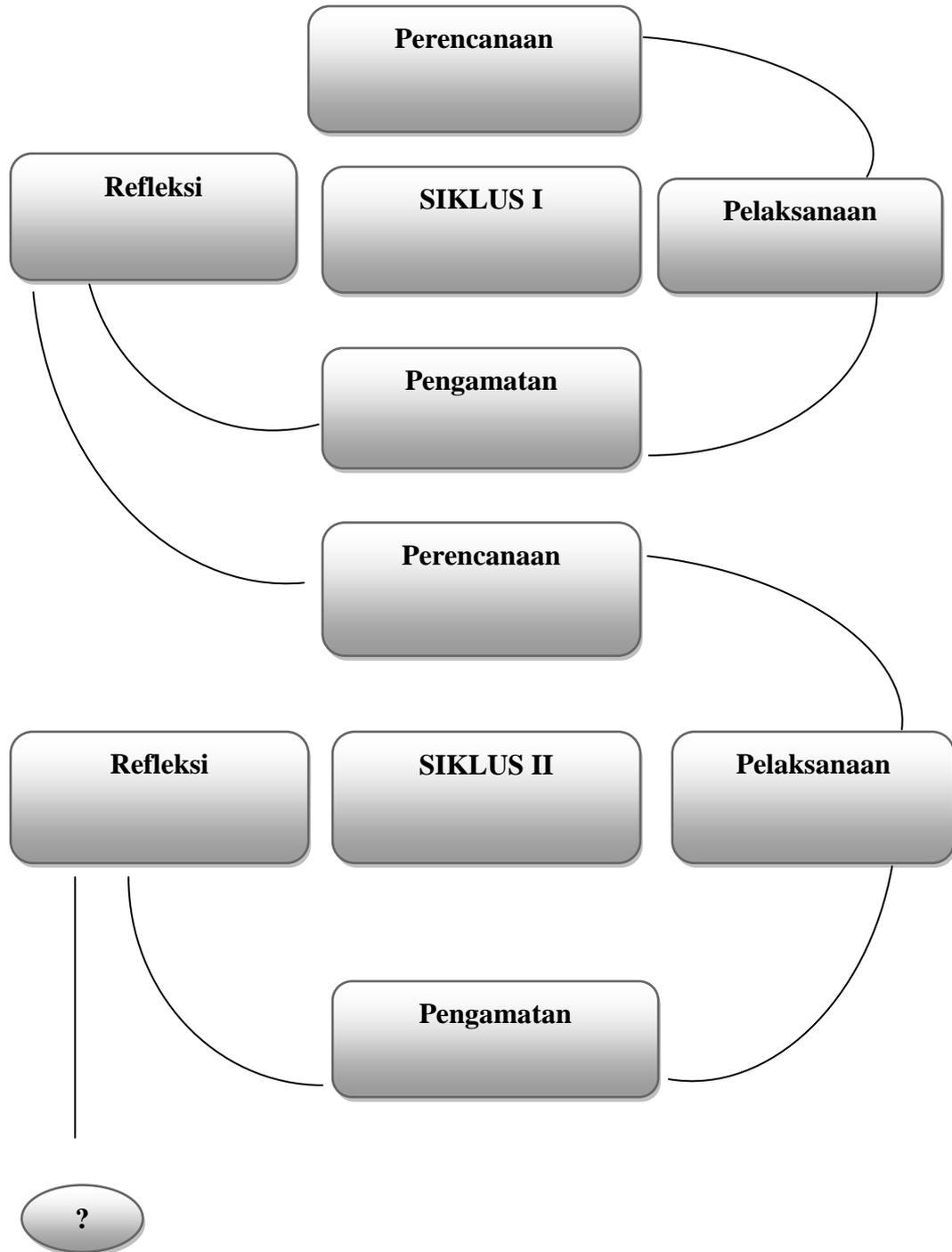
laboratorium, perpustakaan, ataupun tempat kunjungan yaitu tempat dimana siswa sedang berkumpul untuk belajar hal yang sama dari guru atau fasilitator (Arikunto, 2009: 3)

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini didesain model dari Kemmis & Mc. Taggart yang perangkatnya terdiri atas empat komponen yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan) , dan *reflecting* (refleksi). Penelitian tindakan kelas mempunyai beberapa karakteristik. Aqib (2009:16) mengungkapkan ada lima karakteristik PTK antara lain :

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam instruksional.
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi.
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas produk instruksional.
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Berdasarkan paparan diatas, dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Dalam pelaksanaan PTK harus sesuai dengan alur , secara sederhana alur pelaksanaan tindakan kelas disajikan sebagai berikut :



Gambar 3.1

Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart

Dengan mengacu pada refleksi awal tersebut maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan prosedur sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan tindakan (*action*)
3. Observasi (*observation*)
4. Refleksi (*reflection*)

1. Rancangan Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi-kondisi belajar serta kualitas pembelajaran. Tujuan utama PTK adalah pengembangan ketrampilan proses pembelajaran, bukan untuk mencapai pengetahuan umum dalam bidang pendidikan (Mulyasa, 2009:89-90). Dalam melakukan penelitian tindakan kelas tidak hanya berusaha mengungkapkan penyebab berbagai masalah pembelajaran yang dihadapi guru dan siswa di kelas, tetapi mencarikan cara mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran tersebut.

Adapun rencana tindakan hendaknya memuat berbagai informasi tentang: (1) pengembangan materi pembelajaran, (2) pemilihan metode pembelajaran, (3) prosedur pemecahan masalah, (4) penentuan alat dan teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan, (5) rencana pengumpulan dan pengolahan data, (6) rencana untuk melaksanakan tindakan pemecahan masalah, (7) rencana evaluasi tindakan sekaligus evaluasi pembelajaran (Mulyasa, 2009:109).

Adapun tahap rencana tindakan kelas sebagai berikut:

a) **Penelitian Pra-Tindakan**

Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah:

a. Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini mengacu pada permasalahan keaktifan siswa sebagai fokus permasalahannya. Selanjutnya disusun langkah persiapan tindakan pembelajaran yang terdiri dari:

(1) Identifikasi Masalah

Peneliti merumuskan permasalahan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS. Sebagai strategi dalam menanggulangi hal tersebut maka tindakan yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- a. Penerapan strategi pembelajaran Time Game Tournament
- b. Bagaimana mengusahakan agar siswa aktif dalam mata pelajaran IPS?

(2) Perencanaan solusi masalah

Solusi yang ada untuk mengatasi permasalahan keaktifan siswa adalah:

- a. Menerapkan strategi pembelajaran Time Game Tournament pada mata pelajaran IPS dan pada pokok bahasan yang akan diajarkan.
- b. Tindakan untuk meningkatkan keaktifan siswa yaitu dengan membagi Kelompok terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam game tournament.

b) **Prosedur Penelitian Siklus**

Rencana tindakan dalam penelitian ini untuk setiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Peneliti merumuskan permasalahan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS. sebagai hasil observasi awal.
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament*.
- c) Membuat daftar nama kelompok dari kelompok heterogen dan juga kelompok homogen.
- d) Membuat media pembelajaran yaitu soal-soal pertanyaan untuk pelaksanaan game.
- e) Membuat lembar pengamatan aktivitas siswa.
- f) Membuat soal-soal tes evaluasi dan kunci jawabannya untuk melihat hasil tindakan kelas.
- g) Menyiapkan hadiah.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b) Guru mengabsensi kehadiran siswa.
- c) Guru memberikan apersepsi dan tujuan dari pembelajaran.

d) Guru melakukan proses belajar mengajar dengan menerapkan Metode Pembelajaran TGT. Langkah-langkah metode pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

(1) Tahap 1: Presentasi kelas

Guru Menyampaikan materi dengan menjelaskan inti dari pokok-pokok materi pelajaran.

(2) Tahap 2: Pembagian kelompok

Guru membagi siswa ke dalam setiap kelompok beranggotakan empat sampai lima orang untuk kelompok heterogen dan membuat kelompok lagi berdasarkan meja turnamen dalam meja yang berbeda sesuai kemampuan

(3) Tahap 3: *Turnamen*

Guru menjelaskan tugas kelompok menurut meja turnamen, tanggung jawab kelompok, setiap anggota harus bekerja dengan baik, saling menghargai kelompok lain. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sesuai waktu yang diberikan.

(4) Tahap 4: Penghargaan kelompok

Guru mengajak siswa mengoreksi secara bersama-sama hasil pekerjaan siswa dengan memberi lembar kunci jawaban soal dan menukarkan pekerjaan siswa pada teman yang sama dalam meja turnamen untuk diberi skor yang mana skor yang didapat masing-masing individu nantinya

akan digunakan untuk dijumlahkan dengan anggota satu kelompok heterogen.

(5) Menganalisis dan mengevaluasi hasil *game* turnamen

Guru bersama-sama membimbing siswa menghitung skor perolehan dan dijumlahkan pada kelompok heterogen. Dengan cara memeriksa poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan lalu memindahkan rangkuman poin pada kelompok masing-masing, tambah seluruh skor anggota kelompok dan bagilah dengan jumlah anggota kelompok yang bersangkutan. kemudian dilanjutkan dengan pemberian penghargaan dan hadiah kepada tim pemenang. Selanjutnya kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan tes secara individu. Nilai ini digunakan sebagai nilai perkembangan individu.

3) Pengamatan

Saat pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I, siswa dalam proses pembelajaran diobservasi oleh seorang peneliti. Peneliti mengisi lembar pengamatan aktivitas siswa yang berisi semua kegiatan siswa pada setiap pertemuannya dan memberi penilaian setiap butir pengamatannya.

4) Refleksi

Semua hasil dari implementasi tindakan dan hasil pengamatan serta hasil belajar oleh peneliti dikumpulkan, dianalisis

dan dievaluasi, serta didiskusikan tentang kelebihan dan kelemahan tindakan pada siklus I sebagai bahan refleksi awal siklus II.

Dari hasil refleksi dan diskusi antara guru dan peserta didik pada siklus I, segera guru menyiapkan perencanaan untuk kegiatan siklus II.

b. Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan ini mengacu pada tindakan pertama yang telah dihasilkan sebagai solusi pemecahan permasalahan. Langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

1) Identifikasi Masalah

Tindakan yang diterapkan pada identifikasi masalah didasarkan pada hasil tindakan Siklus I antara lain:

- a) Mengevaluasi kelemahan strategi pembelajaran *Time Game Tournament*
- b) Mengidentifikasi peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- c) Menyikapi peningkatan keaktifan siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2) Perencanaan Solusi Masalah

- a) Mengidentifikasi dan menganalisis penyebab masalah berdasarkan refleksi pada siklus I.

- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament*.
 - c) Membuat daftar nama kelompok dari kelompok heterogen dan juga kelompok homogen.
 - d) Membuat media pembelajaran yaitu soal-soal pertanyaan untuk pelaksanaan game.
 - e) Membuat lembar pengamatan aktivitas siswa.
 - f) Membuat soal-soal tes evaluasi dan kunci jawabannya untuk melihat hasil tindakan kelas.
 - g) Menyiapkan hadiah.
- 2) Pelaksanaan Tindakan
- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
 - b) Guru mengabsensi kehadiran siswa.
 - c) Guru memberikan apersepsi dan tujuan dari pembelajaran.
 - d) Guru melakukan proses belajar mengajar dengan menerapkan Metode Pembelajaran TGT. Guru menyampaikan materi dengan menjelaskan inti dari pokok-pokok materi pelajaran.

Langkah-langkah metode pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

(1) Tahap 1: Presentasi kelas

Guru menyampaikan materi dengan menjelaskan inti dari pokok-pokok materi pelajaran.

(2) Tahap 2: Pembagian kelompok

Guru membagi siswa ke dalam setiap kelompok beranggotakan empat sampai lima orang untuk kelompok heterogen dan membuat kelompok lagi berdasarkan meja turnamen dalam meja yang berbeda sesuai kemampuan akademik siswa dari yang memiliki kemampuan tinggi dengan tinggi, sedang dengan sedang dan seterusnya.

(3) Tahap 3: Turnamen

Guru menjelaskan tugas kelompok menurut meja turnamen, tanggung jawab kelompok, setiap anggota harus bekerja dengan baik, saling menghargai kelompok lain. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sesuai waktu yang diberikan.

(4) Tahap 4: Penghargaan kelompok

Guru mengajak siswa mengoreksi secara bersama-sama hasil pekerjaan siswa dengan memberi lembar kunci jawaban soal dan menukarkan pekerjaan siswa pada teman yang sama dalam meja turnamen untuk diberi skor yang mana skor yang didapat masing-masing individu nantinya

akan digunakan untuk dijumlahkan dengan anggota satu kelompok heterogen.

(5) Menganalisis dan mengevaluasi hasil *game* turnamen

Guru bersama-sama membimbing siswa menghitung skor perolehan dan dijumlahkan pada kelompok heterogen. Dengan cara memeriksa poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan lalu memindahkan rangkuman poin pada kelompok masing-masing, tambah seluruh skor anggota kelompok dan bagilah dengan jumlah anggota kelompok yang bersangkutan. kemudian dilanjutkan dengan pemberian penghargaan dan hadiah kepada tim pemenang. Selanjutnya kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan tes secara individu. Nilai ini digunakan sebagai nilai perkembangan individu.

3) Pengamatan

Saat pelaksanaan tindakan kelas, siswa dalam proses pembelajaran diobservasi oleh seorang peneliti. Peneliti mengisi lembar pengamatan aktivitas siswa yang berisi semua kegiatan siswa pada setiap pertemuannya dan memberi penilaian setiap butir pengamatannya.

4) Refleksi

Semua hasil dari implementasi tindakan dan hasil pengamatan serta hasil belajar oleh pengamat dikumpulkan, dianalisis dan dievaluasi, serta didiskusikan antara guru, peneliti dan siswa tentang kelebihan dan kelemahan tindakan pada siklus II.

B. Peran Peneliti di Lapangan

Peneliti berperan aktif dalam proses penelitian, peneliti disini bertindak sebagai pengajar, pelaksana, merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis dan melaporkan hasil penelitian dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh teman sejawat dengan maksud mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga semua data yang bersifat penting tidak terlewatkan.

C. Lokasi Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis melakukan penelitian di MTs Darul Falah yang beralamat di Jl Randublatung no.36 di desa Tambakromo kec. Cepu Kab.Blora. Penulis mengambil lokasi di sini dengan pertimbangan sebagai tempat tugas mengajar, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi penulis.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A MTs Darul Falah Cepu yang berlokasi di Jl Randublatung no 36, Tambakromo, Cepu. Dengan jumlah siswa keseluruhan 96 siswa dengan rincian kelas VII

berjumlah 29 siswa, kelas VIII berjumlah 40 siswa, dan kelas IX berjumlah 27 siswa. Untuk kelas VIII ada 2 kelas terdiri dari VIIIA dan VIIIB. Alasan peneliti memilih kelas VIIIA sebagai subjek penelitian di dasarkan pada hasil observasi didapatkan:

1. Pada waktu kegiatan belajar mengajar keaktifan siswa dirasa masih kurang, siswa cenderung pasif dan sedikit sekali yang aktif.
2. masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi batas ketuntasan belajar individu.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan asal penelitian guna memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk bahan kajian dalam menganalisis data.

Penelitian ini sumber data yang dibutuhkan adalah dari nara sumber, dokumen dan proses belajar mengajar. Adapun informasi yang dibutuhkan adalah informasi tentang Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Strategi Pembelajaran Team Game Tournament.

Sumber data yang dikumpulkan dari penelitian ini meliputi :

1. Informan yaitu siswa kelas VIIIA MTs Darul Falah Cepu.
2. Tempat dan peristiwa kegiatan belajar mengajar IPS diadakan didalam kelas pada saat terjadi proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran Time Game Tournament.
3. Dokumen dan arsip yang dipergunakan meliputi data jumlah siswa, jumlah guru, daftar nilai siswa kelas VIIIA MTs Darul Falah Cepu kurikulum 13 dan data lain yang menunjang pelaksanaan penelitian

F. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dikumpulkan oleh peneliti melalui, observasi, tes dan dokumentasi, yang masing masing dijelaskan secara singkat sebagai berikut:

1. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2009: 145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dengan observasi peneliti dapat mengetahui kegiatan peserta didik dalam mempersiapkan, memperhatikan, presentasi dan keaktifan dalam bertanya serta berpendapat selama proses pembelajaran berkaitan dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif *Tame Game Tournamen* sebagai upaya peningkatan keaktifan siswa kelas VIII A MTs Darul Falah Cepu. Peneliti menggunakan catatan observasi yang berupa cek list, dimana kisi-kisi tindakan untuk masing masing catatan observasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kehadiran siswa
- b. Pengetahuan yang dialami, dipelajari, dan ditemukan siswa.
 - 1) Mendengarkan penjelasan guru
 - 2) Membaca dengan aktif
 - 3) Mendengarkan dengan aktif
- c. Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman).

- 1) Berlatih soal
 - 2) Berpikir kreatif
 - 3) Berpikir kritis
- d. Kemampuan berkomunikasi dengan siswa/ kelompok lain.
- 1) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan
 - 2) Interaksi siswa dalam berkelompok saat berdiskusi
 - 3) Mempresentasikan hasil diskusi/ laporan
 - 4) Kerjasama dalam kelompok
- e. Siswa berfikir reflektif.
- 1) Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran
 - 2) Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran
 - 3) Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-kata sendiri

Observasi yang dilakukan untuk mendapat data-data terkait masalah penelitian adalah dengan observasi secara langsung pada siswa yang diajar oleh guru/ peneliti tersebut. Peneliti melakukan mengamati secara langsung kepada informan dan subyek yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk itu kemudian peneliti berada pada tempat dimana data itu digali agar dapat dilihat dan dicermati keadaan yang sebenarnya terjadi pada waktu penelitian, agar hasil penelitian tersebut benar-benar mantab dan data yang diperoleh lengkap.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Time Games Tournamen*. Adapun subjek yang diamati adalah siswa (lembar observasi).

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar pengamatan aktivitas siswa. Lembar pengamatan aktifitas siswa diambil dari proses pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran serta keaktifan dalam pembelajaran. Data dinilai dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh observer.

2. Tes

Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan yang sudah ditentukan (2009: 53). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perkembangan atau keberhasilan peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS melalui strategi pembelajaran *Time Game Tournamen*. Data diperoleh dari tes proses dan tes akhir. Penggunaan tes ini adalah berupa pertanyaan atau latihan soal yang digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dan peningkatan aktivitas siswa sesuai dengan materi yang diajarkan oleh peneliti yaitu Pelaku ekonomi dan perdagangan antar pulau serta perdagangan antar Negara. Soal terdiri dari dua siklus yaitu soal siklus satu dan soal siklus dua, bentuk soal sendiri adalah pilihan ganda dengan masing-masing jumlah soal 25 butir.

3. Dokumen

Menurut Rochiati (2006:121) dokumentasi dapat membantu dalam mengumpulkan data penelitian, yang ada kaitannya dengan permasalahan

dalam penelitian tindakan kelas. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data di sekolah dan identitas siswa antara lain nama siswa dan nomor induk siswa dengan melihat dokumen yang ada di dalam sekolah. Metode dokumentasi ini berupa foto yang nantinya menjadi sumber dokumen bagi peneliti. Tujuannya dalam penelitian bisa dilihat juga aktifitas siswa dengan menggunakan sumber gambar yakni foto.

7. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang menjadi tolak ukur dalam penelitian itu adalah seorang peserta didik dipandang tuntas belajar dapat dilihat dari kompetensi peserta didik dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan kompetensi dan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) (Mulyasa, 2009:218). Adapun alat ukurnya adalah menganalisis persentase ketuntasan belajar siswa dari tes evaluasi siklus yang sudah diberikan.

Adapun Indikator keberhasilan penelitian dalam skripsi ini adalah :

1. Diharapkan dengan penerapan strategi pembelajaran *Time Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas siswa sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Apabila lebih dari atau sama dengan 75% banyaknya siswa memperoleh skor rata-rata kemampuan ≥ 70 dalam mengerjakan soal IPS .

G. Teknik Analisis Data, Evaluasi, dan Refleksi

1. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Moleong adalah proses analisa data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya.

(Moleong ,2011:103)

Analisis merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian tindakan kelas. Untuk menganalisa data yang telah diperoleh melalui tes, observasi dan angket maka peneliti menganalisis data yang telah diperoleh untuk memastikan bahwa dengan penerapan pembelajaran Time Game Tournament dapat meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII A MTs Darul Falah Cepu.

1).Lembar observasi keaktifan siswa

Lembar observasi keaktifan siswa digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran. data keaktifan siswa dianalisis menggunakan deskriptif presentase. Hasil tersebut ditafsirkan dengan rentang kualitatif sebagai berikut:

Aktivitas sangat baik : bila $84\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$

Aktivitas baik : bila $68\% < \% \text{ skor} \leq 84\%$

Aktivitas sedang : bila $52\% < \% \text{ skor} \leq 68\%$

Aktivitas rendah : bila $36\% < \% \text{ skor} \leq 52\%$

Aktivitas sangat rendah : bila $20\% < \% \text{ skor} \leq 36\%$

(Sudjana, 2007:78).

Data aktivitas siswa diperoleh dari hasil observasi terhadap 5 indikator aktivitas belajar yang telah melalui validasi. Masing-masing indikator memiliki rentang skor 1-4. Skor tinggi bila siswa melakukan berbagai aktivitas yang tertera pada indikator. Tingginya skor yang diperoleh dan diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat baik, baik, sedang, rendah, dan sangat rendah.

2) Presentase Keaktifan Siswa

Presentase skor tingkat aktivitas siswa yang diperoleh dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ skor} = \frac{\text{skor diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

3) Rata-rata kelas

Untuk mengetahui rata-rata kelas pada setiap siklus digunakan rumus:

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

N

x : nilai rerata

$\sum x$: Jumlah nilai seluruh siswa

N : banyaknya siswa yang ikut test (Sudjana, 2006 : 67)

4) Ketuntasan belajar individu

Untuk menghitung ketuntasan belajar secara individu digunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Jumlah jawaban soal benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

5) Ketuntasan belajar klasikal

Nilai evaluasi diperoleh setelah dilakukan tindakan kelas, kemudian dianalisis untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti}} \times 100$$

(Mulyasa, 2003 : 102)

2. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan suatu kriteria, misalnya kriteria efektivitas pengajaran mempunyai indikator penggunaan waktu, biaya, tenaga, dan pencapaian hasil. Evaluasi dapat dilakukan secara kualitatif atau kuantitatif.

Refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi, dan eksplanasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Pada tahapan refleksi dilakukan analisis data yang diperoleh dari dampak pelaksanaan tindakan dan hambatan yang muncul dan didiskusikan rencana berikutnya untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang. Setelah melakukan observasi, refleksi, dan evaluasi biasanya muncul permasalahan

baru atau pemikiran baru, sehingga peneliti merasa perlu melakukan perencanaan ulang, tindakan ulang, pengamatan ulang, dan refleksi ulang.

Dalam penelitian ini refleksi awal dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan partisipan (teman sejawat atau dari praktisi lain) mencari informasi untuk mengenali dan mengetahui kondisi awal dari permasalahan yang akan dicari solusinya. Refleksi awal dapat dilakukan dengan cara menelaah kekuatan atau kelemahan dari suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan baik dari aspek diri sendiri, siswa, sarana belajar atau sumber/lingkungan belajar. Dari temuan-temuan awal, difokuskan pada identifikasi masalah yang nyata, jelas dan mendesak untuk dicari solusinya. Setelah pembelajaran dilaksanakan ternyata, siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, sehingga hampir semua siswa tidak ada yang bertanya tentang materi yang diajarkan.

keaktifan siswa di kelas tersebut kurang, siswa jarang bertanya pada guru meskipun belum paham materi dan terkesan pembelajaran dikuasai oleh guru semata. . Dalam hal ini, dapat ditelusuri beberapa penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran dikelas, melakukan pengkajian terhadap alur proses belajar mengajar yang sudah dilakukan, sarana yang diperlukan, alokasi waktu, atau pengetahuan dan keterampilan prasyarat yang diperlukan siswa.