

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI  
PEMBELAJARAN KOLABORASI TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN  
*MAKE A MATCH***

(Penelitian pada siswa Kelas V SDN Gelangan 7, kec Magelang  
Tengah, Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Kalimatun Fitri  
15. 0305.0144

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI  
PEMBELAJARAN KOLABORASI TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
DENGAN *MAKE A MATCH*  
(Penelitian pada siswa Kelas V SDN Gelangan 7, kec Magelang  
Tengah, Kota Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITA MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI  
PEMBELAJARAN KOLABORASI TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
DENGAN *MAKE A MATCH*  
(Penelitian pada siswa Kelas V SDN Gelangan 7, kec Magelang  
Tengah, Kota Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh;  
Kalimatun Fitri  
15.0305.0144

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITA MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PEMBELAJARAN  
KOLABORASI TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
DENGAN *MAKE A MATCH***



Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Kalimatun Fitri  
15.0305.0144

Dosen Pembimbing I

Dra. Indriati, M.Pd

NIP.19600328 198811 2 001

Magelang, 16 Agustus 2019

Dosen Pembimbing II

Septiyati Purwandari, M.Pd

NIP. 148306129

**PENGESAHAN**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PEMBELAJARAN  
KOLABORASI TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
DENGAN *MAKE A MATCH***

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

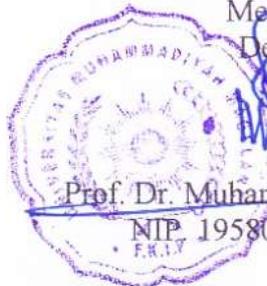
Diterima dan disahkan oleh Penguji:  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiati, M.Pd. (Ketua/Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Pd. (Anggota)
4. Agrissto Bintang A.P, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Vapar, M.Si., Kons  
NIP. 19580912 198503 1 006

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kalimatun Fitri  
NPM : 15.0305.0144  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Pembelajaran  
Kolaborasi Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Dengan  
*Make A Match*

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 16 Agustus 2019  
Yang menyatakan,



Kalimatun Fitri  
15.0305.0144

## MOTTO

Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu, maka ia adalah seperti berperan  
di jalan Allah hingga pulang (H.R. Trimidzi)

Mimpi tidak terwujud nyata melalui ilmu sihir. Dibutuhkan keringat, tekad, dan  
kerja keras “*A dream doesn't become reality through magic; it takes sweat,  
determination, and hard work*”. (Colin Powell)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Almamaterku Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah dasar  
Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Kedua orang tuaku dan ke dua saudara  
kakak perempuanku

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PEMBELAJARAN  
KOLABORASI TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
DENGAN *MAKE A MATCH***

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gelangan 7 Kota Magelang Tahun  
Ajaran 2018/2019)

**Kalimatun Fitri**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gelangan 7 Kota Magelang melalui pembelajaran kolaborasi tipe team games tournament dengan make a match.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Gelangan 7 Kota Magelang, dengan jumlah siswa 12 anak yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Instrumen penelitian menggunakan soal tes dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan nilai rata-rata hasil tes IPS meningkat dan ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang telah ditetapkan SD Negeri Gelangan 7 Kota Magelang yaitu 60. Pembelajaran dikatakan tuntas apabila >75% siswa yang telah memenuhi KKM yang ditentukan ( $\geq 60$ ).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kolaborasi tipe *team games tournament* dengan *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan materi masa persiapan proklamasi kemerdekaan dan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS dari pra tindakan ke siklus I, dari jumlah siswa 12 anak dengan rata-rata nilai IPS adalah 48,75 setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 62,73 kemudian jumlah meningkat lagi pada siklus II menjadi 73,75.

**Kata Kunci : Hasil Belajar IPS, Pembelajaran Kolaborasi, *Team Games Tournament, Make a Match.***

**IMPROVEMENT OF IPS LEARNING OUTCOMES THROUGH TYPE  
COLLABORATION LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(TGT) WITH MAKE A MATCH  
(Research on Class V Students of SD Country 7 City of Magelang Academic  
Year 2018/2019)**

Kalimatun Fitri

**ABSTRACT**

*This study aims to improve social studies learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 7 Magelang City through collaborative learning in the type of games tournament with make a match.*

*This research is collaborative classroom action research. The subjects in this study were fifth grade students at SD Negeri 7 in Magelang City, with 12 children consisting of 5 male students and 7 female students. Data collection techniques used in this study were tests, observation and documentation. The research instrument used test questions and observation sheets. The data analysis technique uses descriptive quantitative and qualitative. The indicators of the success of the average IPS test results increase and the learning completeness of students in one class has fulfilled the Minimum Completion Criteria (KKM) of Social Studies subjects that have been determined by SD Negeri 7 Magelang City which is 60. Learning is said to be complete if >75% of students has fulfilled the specified KKM ( $\geq 60$ ).*

*The results showed that the application of team type collaboration learning games tournaments with make a match can improve social studies learning outcomes with preparatory material for the proclamation of independence and events ahead of the proclamation of independence. This can be proven by an increase in social studies learning outcomes from pre-action to cycle I, from the number of students of 12 children with an average IPS score of 48.75 after the action in cycle I, the average value increases to 62.73 then quantity increase again in the second cycle to 73.75.*

**Keywords:** *Social Studies Learning Outcomes, Collaborative Learning, Team Games Tournamet, Make a Match.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyanyang, segala puji bagi Allah SWT sholawat serta salam semoga tercurah Kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah SWT untuk membawa agama islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi., selaku wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan,M.Pd.,selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah berkenan memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dra. Indiati, M.Psi., selaku dosen pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Tarmadi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gelangan 7 Kota Magelang dan Ratri Dwi Astuti, S.Pd., selaku wali kelas V SD Negeri Gelangan 7 Kota

Magelang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian, memberi bimbingan, masukan, serta membantu untuk mengajar selama penelitian berlangsung

7. Bapak/Ibu Dosen dan staf TU FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini dan teman sejawat serta semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah kearah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang, 16 Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Peneliti.....	6
F. Manfaat Peneliti.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Hasil Belajar IPS.....	8
1. Pengertian Hasil Belajar IPS.....	8
2. Faktor-Faktor Hasil Belajar.....	10
3. Tujuan dan Fungsi IPS.....	12
B. Pembelajaran kolaborasi Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Make a Match</i> .....	13
1. Pengertian Pembelajaran kolaborasi Tipe <i>Teams</i> <i>Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Make a Match</i> .....	13
2. Langkah-langkah pembelajaran kolaborasi Tipe <i>Teams</i> <i>Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Make a Match</i> .....	17
3. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran kolaborasi <i>Team</i> <i>Games Tournament</i> dan <i>Make A Match</i> .....	20
4. Karakteristik siswa SD.....	22
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	23
D. Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III Metodologi Penelitian.....	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Indentifikasi Variabel Penelitian.....	27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
D. Subjek Penelitian.....	28
E. Setting Penelitian.....	29
F. Indikator keberhasilan.....	29

G. Metode penumpulan data.....	30
H. Instrumen Penelitian.....	31
I. Prosedur Penelitian.....	35
J. Metode Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Lokasi Penelitian . .....	41
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	42
1. Hasil Pra Tindakan.....	42
2. Deskripsi Hasil Siklus I.....	43
3. Deskripsi Hasil Siklus II.....	61
C. Pembahasan . .....	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Simpulan.....	84
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Intrumen Penelitian .....	32
Tabel 2 Kisi-Kisi Intrumen Penelitian .....	32
Tabel 3 Kisi-Kisi Soal Test .....	34
Tabel 4 Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas.....	35
Tabel 5 Kriteria ketuntasan Klasikal.....	39
Tabel 6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Siklus I .....	41
Tabel 7 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	41
Tabel 8 Hasil Belajar Siklus I Pra Tindakan.....	43
Tabel 9 Hasil Belajar Siklus I .....	55
Tabel 10 Hasil Belajar Siklus II.....	74
Tabel 11 Perkembangan Hasil Belajar IPS Pada Pra Tindakan Hingga Siklus II .....	79

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian.....	24
Gambar 2 Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas.....	26
Gambar 3 Perkembangan Hasil Belajar IPS Pada Pra Tindakan Hingga Siklus II.....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	89
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian .....	90
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian .....	91
Lampiran 4 Lembar Validasi .....	94
Lampiran 5 Soal Evaluasi .....	120
Lampiran 6 Silabus .....	129
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	133
Lampiran 8 Kisi-Kisi materi ajar .....	170
Lampiran 9 Materi Ajar .....	173
Lampiran 10 Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	198
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Soal .....	217
Lampiran 12 Hasil Pengamatan .....	237
Lampiran 13 Daftar Presensi.....	252
Lampiran 14 Rekapitulasi Nilai Siswa.....	262
Lampiran 15 Media.....	266
Lampiran 16 Dokumentasi Mengajar dan Media.....	278

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi dalam diri individu secara optimal baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) maupun psikomotorik (ketrampilan/ kecakapan). Pendidikan menurut UU No.20 tahun 2003, merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila seorang pendidik mampu menciptakan suasana belajar dan mampu mengelola kelas dengan baik.

Pendidikan disetiap jenjang perlu ditingkatkan, agar memperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Peningkatan mutu pendidikan dapat ditempuh dengan pembaharuan proses, metode, model pembelajaran, dan media sebagai sarana penyampaian pembelajaran. Menurut Purwanto (2008:35), tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah peserta didik belajar. Salah satu jalur pendidikan adalah jalur pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan sekolah dasar merupakan sekolah jenjang pendidikan pertama dengan ditempuh selama enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Di usia 6-12 tahun, peserta didik memiliki karakteristik yaitu suka bermain,

memiliki kemampuan berpikir secara logis dengan berorientasi pada obyek-obyek atau peristiwa yang langsung dialaminya dan selalu aktif. Jenjang pendidikan dasar juga memiliki peranan sangat penting dalam mengembangkan aspek fisik, *intelektual*, *religius*, moral, sosial, emosi, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik. Pendidikan dikatakan berhasil apabila pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan kreatif. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya yaitu faktor lingkungan guru, proses pembelajaran, materi, kurikulum, dan lain-lain.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Menurut Sudjana (2001:28), belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah atau bertambahnya pengetahuan, pengalaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan, daya kreasi, penerimaan, serta aspek lain yang ada pada individu. Menurut Abdurrahman (Asep Djihad dan Abdul Haris, 2012: 14), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Salah satunya kegiatan belajar pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi prapenelitian di SD Negeri Gelangan 7 yang dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2019, diperoleh informasi bahwa guru kurang memvariasikan pembelajaran di dalam kelas sehingga proses belajar mengajar kurang efektif. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan pembelajaran

yang masih menggunakan model konvensional. Pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru mengakibatkan hasil belajar siswa rendah yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Diketahui pencapaian KKM di SD Negeri Gelangan 7 dalam penetapan masih rendah  $\leq 60$ . Berdasarkan hasil ulangan maupun tugas harian diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai siswa kelas V di bawah KKM yaitu terdiri dari 8 siswa dari jumlah keseluruhan 12 siswa atau sekitar 61,53%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gelangan 7 masih rendah. Hal ini disebabkan karena ketika penyampaian materi pelajaran, guru kurang optimal dalam memberikan stimulus dan belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran secara optimal, sehingga konsep pemahaman siswa masih bersifat abstrak dan pembelajaran terkesan monoton pada materi pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpadu yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, ketrampilan sosial, dan lain-lain kepada peserta didik. Maka untuk menciptakan hasil belajar yang optimal pendidik dapat menyajikan variasi model pembelajaran. Pembelajaran IPS perlu ditingkatkan secara berkelanjutan agar hasil belajar siswa menjadi optimal dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menurut *Joyce & Well* (Rusman, 2010:133), model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dapat digunakan untuk

membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hal tersebut untuk dapat memberikan keefektifan dalam belajar peserta didik maka peneliti bermaksud untuk mencoba mencari solusi yang dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) sebagai solusi dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) merupakan model pembelajaran melalui kerja kelompok. Salah satu model pembelajaran yang akan dikolaborasikan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make A Match* (membuat pasangan) dengan harapan dapat memunculkan keaktifan siswa dan peningkatan hasil belajar. Alasan peneliti dalam penggunaan model pembelajaran model kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match*, karena kedua model kelas ini membagi kelas dalam kelompok-kelompok. Sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki berupa kemampuan sikap sosial, berinteraksi, kerja sama, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, dan persaingan sehat. Karakteristik dari pembelajaran kolaborasi tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make A Match* yaitu model pembelajaran dilakukan dengan melalui kerja kelompok diharapkan siswa dapat berinteraksi dengan saling bekerja sama dan di harapkan memunculkan keaktifan bagi siswa dari segi aktif secara fisik ataupun berfikir. Model pembelajaran kolaborasi tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make*

*A Match* juga dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi, terutama dalam mata pelajaran yang bertujuan membentuk kemampuan interpersonal siswa untuk belajar secara berkelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kolaborasi Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Make A Match*.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS kelas V di sekolah negeri Gelangan 7 adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa di SD Negeri Gelangan 7 pada mata pelajaran IPS masih rendah sebanyak 61,53%, nilai KKM masih dibawah standart atau belum optimal yaitu <60.
2. Proses pembelajaran belum berpusat pada siswa sehingga siswa kurang aktif dan hanya sebagai pendengar
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi tentunya penggunaan model kelompok-kelompok dan lainnya
4. Minat belajar IPS siswa rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah yang telah disampaikan, perlu adanya pembatasan masalah agar hasil penelitian lebih fokus pada masalah yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada “Peningkatan hasil belajar

IPS melalui pembelajaran kolaborasi tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make A Match*”.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam tindakan di kelas adalah Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar IPS melalui pembelajaran kolaborasi tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make A Match* bagi siswa kelas V SD?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran kolaborasi tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make A Match* bagi siswa kelas V SD.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Menambah pengetahuan tentang penggunaan pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* yang digunakan secara khusus pada mata pelajaran IPS. Diharapkan pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru mengenai pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* yang digunakan pada pembelajaran IPS
- 2) Menambahkan informasi penggunaan pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.
- 2) Mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar yang sesuai dan tepat untuk memperlancar proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

d. Bagi sekolah

- 1) Sebagai data informasi sekolah untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar IPS**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar IPS**

Menurut Pahrudin (2014:22) pada hakikatnya belajar adalah merubah tingkah laku seseorang berupa perubahan pengetahuan, sikap, perluasan minat, penghargaan norma-norma, kecakapan dan lainnya. Menurut Hamalik (2003: 28), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Sanjaya (2008:229), belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotor". Menurut Annurahman (2011:35), belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar dan disengaja sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotor individu melalui interaksi dengan lingkungan. Siswa juga memperoleh berbagai informasi yang pada awalnya belum dapat dipahami menjadi paham akan informasi yang disampaikan.

Menurut Purwanto (2010:46), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sudjana (2009: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu usaha seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan maupun hasil dari interaksi yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Trianto (2013: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). Menurut Gunawan, IPS di SD adalah penyederhanaan, adaptasi dan gabungan atau integrasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Menurut Sardjiyo (Yulia Siska, 2016:25), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang

mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa unsur yang meliputi geografi, sejarah, ekonomi, hukum-politik, kewarganegaraan, dan sosiologi yang mempelajari tentang humanis dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan IPS tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil belajar optimal peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS untuk tujuan pendidikan.

## 2. Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurut Wasliman (Ahmad Susanto, 2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal. Berikut uraian mengenai faktor-faktor hasil belajar yaitu:

- a. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Muhibbin (2010: 129) menerangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Berdasarkan para pendapat diatas bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti motivasi belajar, ketekunan, sikap, dan lain-lain. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti seperti kondisi lingkungan di sekitar. Sedangkan Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan dalam mempelajari materi-materi pelajaran.

### 3. Tujuan dan Fungsi IPS

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2011: 18), Tujuan IPS meliputi :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Solihatin, Etin dan Raharjo (2009:15), tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri.

Berdasarkan para pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS memiliki tujuan yaitu untuk mendidik dan memberikan pengetahuan serta informasi mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan keadaan sosial budaya serta perkembangan dan peradaban interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar dan seluruh kehidupan manusia. Sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan diri berupa, kemampuan dasar untuk berpikir logis,

kritis, rasa ingin tahu, mampu berkomunikasi, bekerja sama, berkompetisi, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.

Menurut Wasliman dan Soemantri (2016:110) Fungsi mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan ketrampilan siswa tentang masyarakat bangsa dan negara Indonesia.

Pembelajaran IPS memiliki peranan penting bagi peserta didik karena adanya pembelajaran IPS di sekolah mereka mampu mengembangkan pengetahuan, nilai, menanamkan sikap ilmiah, dan ketrampilan yang sudah di dapat dari lingkungan keluarga maupun masyarakat sejak usia dini.

## **B. Pembelajaran kolaborasi Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Make a Match***

### 1. Pengertian Pembelajaran kolaborasi Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Make a Match*

Menurut Joyce dan Weill (Huda,2014: 73), menerangkan model pembelajaran adalah sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain, materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas. Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 41) model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Menurut Saefuddin (2014:48) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai

tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Jadi berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Hermia.K dkk (2014:2) Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) merupakan model pembelajaran melalui kerja kelompok, bukan belajar dengan bekerja sendirian. Banyak istilah yang lain untuk menyebutkan ragam kegiatan seperti ini, misalnya pembelajaran kooperatif, pembelajaran tim, pembelajaran kelompok, atau pembelajaran dengan bantuan teman. Menurut LKPP Univ. Hasanuddin (2011:25), model kolaborasi merupakan salah satu model “Student Centered Learning” (SCL), model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative learning*) adalah pembelajaran yang dilakukan melalui kerja kelompok. Pada model ini, peserta didik dituntut untuk berperan secara aktif dalam bentuk belajar bersama atau berkelompok.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran kolaborasi yaitu pembelajaran yang menggabungkan dua tipe pembelajaran atau lebih untuk menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan membangun kerja sama antar kelompok demi tercapainya tujuan bersama.

Menurut Isjroni (2009: 83), *Teams Games Tournament* adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Hamdani (2011:92), pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah tipe pembelajaran yang mudah diterapkan dan mengandung unsur permainan sehingga memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, serta kerja sama antar teman.

Jadi, berdasarkan dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan kegiatan pembelajaran melalui permainan yang menempatkan siswa dalam kelompok untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing untuk menumbuhkan tanggung jawab, serta kerja sama antar teman.

Menurut Suprijono (2016:113), Pembelajaran *Make A Match* merupakan sistem pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kurniasih dan Sani (2016:55), Pembelajaran tipe *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari

pembelajaran kooperatif. Penerapan pembelajaran ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Menurut Wahab (Soleha, 2016: 69-70), *Make a Match* (mencari pasangan) adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, disamping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tipe *Make a Match* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa melakukan interaksi sosial dengan melalui permainan mencari jawaban suatu pertanyaan dengan menggunakan kartu.

Berdasarkan penjelasan dari uraian kedua tipe pembelajaran diatas, maka kedua tipe pembelajaran yang dikolaborasikan pertama dilakukan dengan cara menggunakan pembelajaran tipe *Make a Match* yaitu guru mempersiapkan kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu yang berisikan jawaban. Pembelajaran *Make a Match* digunakan sebagai permainan atau dijadikan games didalam pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT). Kemudian model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu guru membagi kelompok dimana siswa dibentuk secara heterogen yang beranggotakan enam hingga tujuh orang siswa.

2. Langkah-langkah pembelajaran kolaborasi Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make a Match*

a. Menurut Salvin, langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), (Rusman, 2010:225) :

- 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*)
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*)
- 3) Permainan (*games*)
- 4) Pertandingan (*tournament*)
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

b. Langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran tipe *Make A Match* (Mencari Pasangan) menurut Anita (2010:55) yaitu:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang terdiri dari dua bagian yaitu berisi pertanyaan dan jawaban.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dimana ada yang memegang kartu pertanyaan dan kelompok lainnya memegang kartu yang berisikan jawaban.
- 3) Setiap siswa dari masing-masing kelompok mendapatkan sebuah kartu pertanyaan yang memegang kartu pertanyaan dan untuk kelompok yang memegang kartu jawaban. sebuah kartu jawaban.
- 4) Setiap siswa memikirkan pertanyaan dan jawaban dari kartu yang dipegangnya
- 5) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan yang dipegangnya (pertanyaan-jawaban).

- 6) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin.
  - 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
  - 8) Kemudian guru memberikan pembahasan yang ada pada kartu pertanyaan-jawaban.
- c. Langkah-langkah pembelajaran kolaborasi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make A Match*
- 1) Guru merancang materi yang akan di sampaikan kepada siswa
  - 2) Guru menyiapkan beberapa kartu yang terdiri dari dua bagian yaitu berisi pertanyaan dan jawaban.
  - 3) Sebelum penyampaian materi, siswa membentuk kelompok yang terdiri 5 hingga 6 orang siswa. Siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi. Pada saat penyajian/penyampaian materi guru dapat menggunakan alat bantu mengajar yang berupa media visual seperti media gambar atau media lainnya yang dapat menarik siswa memperhatikan pembelajaran.
  - 4) Guru mengarahkan/menyampaikan permainan yang akan dilaksanakan
  - 5) Sebelum *Tournament*, guru membagi siswa menjadi dua kategori untuk mendapatkan skor yaitu kelompok kategori satu memegang kartu pertanyaan dan kelompok kategori ke dua memegang kartu

jawaban. Kemudian setiap siswa memikirkan pertanyaan dan jawaban kartu yang dipegang.

- 6) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin, kemudian poin yang di dapat oleh siswa akan digunakan dalam turnamen nanti dan akan diakumulasikan dalam pemberian skor tim.
- 7) Di dalam turnamen pada saat berlangsungnya *game*, waktu yang digunakan biasanya pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan penyajian/penyampaian materi di kelas. Kemudian sebelum turnamen dan *game* dilaksanakan setiap kelompok mengerjakan lembar kegiatan.
- 8) Setelah mengerjakan lembar kegiatan secara berkelompok selesai, pada *tournament* pertama guru menunjuk siswa untuk berada pada meja *tournament* berdasarkan poin yang didapat oleh setiap siswa yaitu meja bernomor satu bagi siswa yang berprestasi tinggi, meja bernomor dua bagi siswa yang berprestasi sedang, dan meja bernomor tiga bagi siswa yang berprestasi rendah.
- 9) Kemudian setelah selesai *tournament* pertama, para siswa bertukar tempat berdasarkan hasil kinerja/point yang di dapat oleh setiap siswa. Apabila siswa tersebut hasil kinerja/point yang rendah siswa akan di turunkan dan menempati meja sesuai hasil kinerja/poin yang di dapat.

3. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran kolaborasi *Team Games Tournament* dengan *Make A Match*

a. Menurut Slavin (2009:41), kelebihan dan kelemahan pembelajaran *Team Games Tournament*

1) Kelebihan pembelajaran *Team Games Tournament*

- a) Banyak siswa di dalam kelas yang menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- b) Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan
- c) Meningkatkan harga diri sosial pada siswa
- d) Meningkatkan kooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama,

2) Kelemahan pembelajaran *Team Games Tournament*

- a) Banyak waktu yang terbuang
- b) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam

b. Menurut Suprijono(Komalasari, 2010:90), kelebihan dan kelemahan pembelajaran *Make A Match*.

1) Kelebihan pembelajaran *Make A Match*

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa
- b) Adanya unsur permainan

- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
  - d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
  - e) Sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
  - f) Melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar
- 2) Kelemahan pembelajaran *Make A Match*
- a) Banyak waktu terbuang
  - b) Di awal penerapan pembelajaram tipe ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya
  - c) Menggunakan pembelajaran *Make A Match* ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
- c. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran kolaborasi *Team Games Tournament (TGT)* dengan *Make A Match*
- 1) Kelebihan pembelajaran kolaborasi *Team Games Tournament (TGT)* dengan *Make A Match*
- a) Saling ketergantungan yang positif
  - b) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
  - c) Suasana kelas menjadi menyenangkan
  - d) Memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman serta emosi yang menyenangkan

- 2) Kelemahan pembelajaran kolaborasi *Team Games Tournament* (TGT) dengan *Make A Match*
  - a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran dan media kartu secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu
  - b) Proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.
  - c) Menimbulkan sikap persaingan

#### 4. Karakteristik siswa SD

Menurut Piaget(Sitti 2013:91), perkembangan kognitif terdiri dalam empat tahapan yaitu tahap sensori motorik (usia 0–2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2–7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7–11 tahun) dan tahap operasional formal (usia 11–15 tahun). Berdasarkan teori Piaget dalam perkembangan kognitif menunjukkan bahwa peserta didik pada usia dasar berada pada tahapan operasional konkrit (7-11 tahun). Ciri-ciri pada tahapan ini meliputi :

- a. Siswa dapat berfikir secara operasional
- b. Kemampuan siswa untuk berpikir secara logis.
- c. Siswa dapat berorientasi pada obyek- obyek atau peristiwa yang langsung dialaminya
- d. Siswa mampu memahami konsep panjang,lebar,luas dan berat
- e. Siswa mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan dan menggunakan hubungan sebab-akibat.

Berdasarkan uraian dari pendapat diatas bahwa karakteristik anak SD memiliki kemampuan berpikir secara logis dan operasional, dapat berorientasi pada obyek- obyek atau peristiwa yang langsung dialaminya, mampu memahami konsep panjang,lebar,luas dan berat, mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan dan menggunakan hubungan sebab-akibat, mudah bergaul dan bekerja dalam kelompok serta kemampuan dalam menguasai ketrampilan fisik ( dalam artian aktif dan suka bermain).

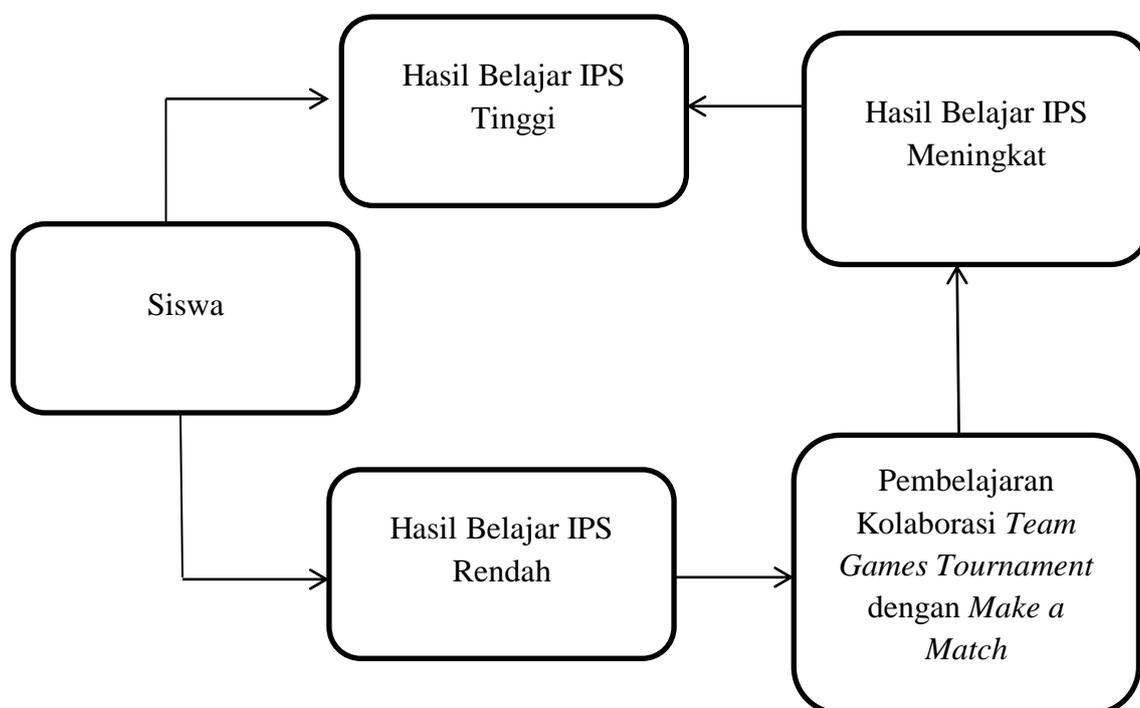
### **C. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Mugas (2014),Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang, Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dalam penelitian tersebut nilai IPS termasuk dalam kategori rendah dengan rata-rata nilai pra tindakan yaitu dibawah KKM 70. Dari siswa berjumlah yang berjumlah 28 siswa hanya ada 13 siswa (46,43%) yang mencapai KKM dan mendapatkan nilai diatas rata-rata sedangkan 15 siswa (53,57%) nilainya di bawah KKM 70. Hal ini karena guru sering menerapkan pembelajaran masih monoton kurang melibatkan keaktifan siswa. Permasalahan tersebut diatasi dengan “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang, dengan menunjukkan adanya

peningkatan hasil belajar siswa yaitu siklus I rata-rata.71,4%, siklus II,78,6% dan siklus III 96,4%.

#### D. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono 2012:60). Dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make A Match* sedangkan variabel terikat adalah Hasil belajar siswa.



**Gambar 1**  
**Kerangka Pikir Penelitian**

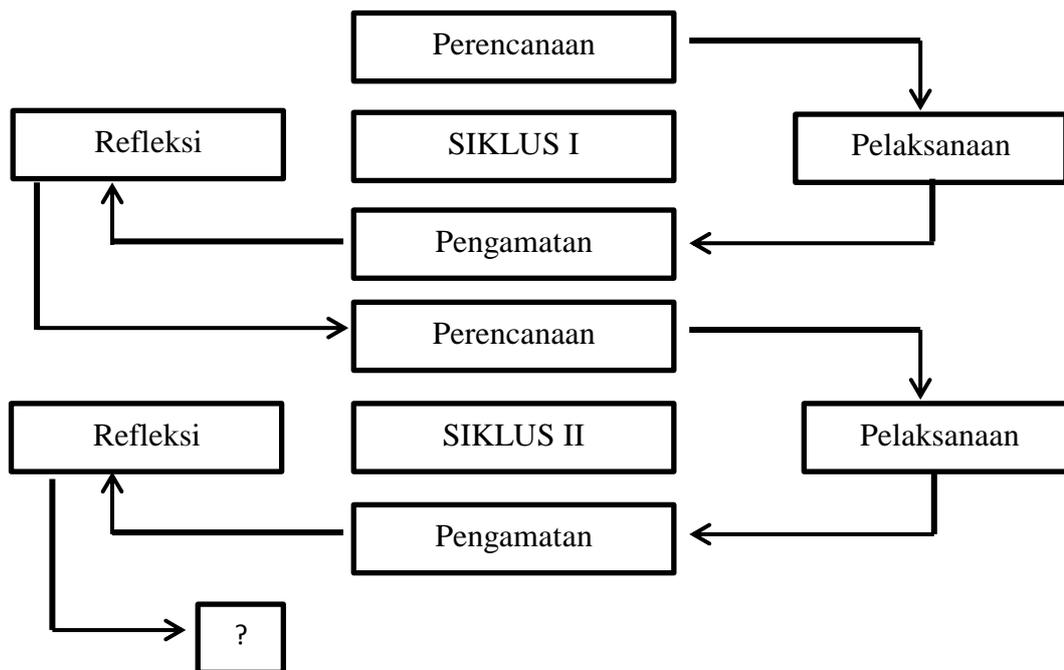
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan *Make a Match*. Menurut Kunandar (2011:45), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Penelitian tindakan kelas ini meliputi 4 tahapan yaitu menyusun rancangan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) siklus ini dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini:



**Gambar 2**  
**Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto,dkk,2014:16)**

Berikut ini penjelasan dari 4 tahapan penelitian tindakan kelas :

1. Perencanaan merupakan kegiatan merancang secara rinci tentang apa dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. Secara rinci, pada tahapan perencanaan terdiri dari kegiatan yang berupa: menyiapkan bahan ajar, menyiapkan rencana mengajar, merencanakan bahan untuk pembelajaran, serta menyiapkan hal lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
2. Tindakan adalah kegiatan yang berupa penerapan model/cara mengajar yang baru. Pada tahap tindakan ini dilakukan sekurang-kurangnya dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri 4 pertemuan.
3. Pengamatan merupakan tindakan pengumpulan informasi yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan.
4. Evaluasi dan refleksi, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui apa yang kurang pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan sebagai

perbaikan pada perencanaan di tahapan (siklus) berikutnya. Hasil refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

### 1. Variabel Input

Variabel input dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki nilai rendah pada pembelajaran IPS

### 2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah penggunaan pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS

### 3. Variabel Output

Variabel output dalam penelitian ini adalah hasil dari proses pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* yaitu meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional adalah suatu definisi yang di dasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Hasil Belajar IPS

Hasil Belajar IPS adalah kemampuan yang diperoleh siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif salah satunya dengan memberikan tes, untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar IPS siswa.

### 2. Pembelajaran kolaborasi Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Make a Match*

Pembelajaran kolaborasi digabung pembelajaran yang menggabungkan dua tipe pembelajaran atau lebih untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun kerja sama antar kelompok demi tercapainya tujuan bersama. Pembelajaran yang dikolaborasikan yaitu pembelajaran tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match*, dilakukan dengan cara menggunakan pembelajaran tipe *Make a Match* yaitu guru mempersiapkan kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu yang berisikan jawaban. Pembelajaran tipe *Make a Match* digunakan sebagai permainan atau dijadikan games didalam pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT). Kemudian model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu guru membagi kelompok dimana siswa dibentuk secara heterogen yang beranggotakan enam hingga tujuh orang siswa.

### **D. Subjek Penelitian**

Subjek peneliti ini adalah siswa kelas V SDN Gelangan 7 tahun pelajaran 2018/2019. Jumlah siswa kelas V ada 12 siswa yang terdiri 7 siswa

perempuan dan 5 siswa laki-laki. Karakteristik siswa SD Negeri Gelangan 7 adalah siswa kurang pemahaman materi pelajaran IPS dan cenderung masih kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar IPS masih di bawah KKM 60. Hal ini dibuktikan yang mampu mengikuti pembelajaran di kelas bahwa rata-rata nilai siswa kelas V di bawah KKM yaitu terdiri dari 8 siswa dari jumlah keseluruhan 12 siswa atau sekitar 61,53%, dengan keterangan siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 60$  maka siswa tersebut tuntas sedangkan siswa yang mendapatkan nilai  $< 60$  maka siswa tersebut tidak tuntas.

#### **E. Setting Penelitian**

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Gelangan 7 di kecamatan Magelang Tengah, Kota Magelang. Peneliti melaksanakan penelitian di SDN Gelangan 7 karena hasil belajar IPS kelas V masih belum optimal sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

#### **F. Indikator keberhasilan**

Indikator keberhasilan tindakan adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila  $\geq 75\%$  dari 12 seluruh siswa kelas V SDN Gelangan 7 Kota Magelang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 60$ .

## G. Metode Pengumpulan Data

### 1. Teknik penumpulan data

#### a. Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu melakukan pengamatan terhadap siswa, suasana kelas, interaksi guru dengan siswa, dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Observasi yang dilakukan secara sistematis. Kegiatan observasi dilakukan sebelum penelitian dan saat melakukan penelitian. Observasi sebelum penelitian dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kegiatan pembelajaran pada kelas V di SD Negeri Gelangan 7 sedangkan observasi pada saat penelitian dilakukan oleh observer untuk mencatat semua kegiatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran. Kegiatan observasi kemudian dicatat pada lembar observasi siswa dalam penerapan pembelajaran kolaborasi tipe *team games tournament* dengan *make a match*.

#### b. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS. Tes yang diberikan berupa soal-soal menjodohkan yang harus dikerjakan siswa secara individu sebanyak 10 soal di setiap pertemuan, 25 soal latihan pilihan ganda untuk pertemuan ketiga dan 40 soal evaluasi pilihan ganda di setiap siklus pada pertemuan terakhir. Penelitian dilakukan selama dua siklus dengan

masing-masing siklus empat pertemuan yang dibagi menjadi soal pre-test dan post-test untuk soal evaluasi.

## **H. Instrumen Penelitian**

### **1. Pedoman Observasi**

Pedoman observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Instrumen Observasi yang digunakan berupa Check List yaitu lembar observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Pedoman observasi yang disusun, digunakan untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Gelangan 7. Check List digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

**Tabel 1**  
**Kisi-kisi instrument penelitian siswa**

Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat dan instrument
Aktivitas siswa dalam pembelajaran kolaborasi tipe <i>team games tournament</i> dengan <i>make a match</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran</li> <li>2. Memperhatikan penjelasan guru</li> <li>3. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan</li> <li>4. Siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 6 hingga 7 orang</li> <li>5. Permainan kolaborasi <i>Team Games Tournamenta</i> dengan <i>Make a Match</i></li> <li>6. Mengerjakan soal evaluasi</li> <li>7. Merangkum materi/ kesimpulan dari hasil pembelajaran</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa</li> <li>• Foto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar observasi</li> <li>• Tes</li> </ul>

**Tabel 2**  
**Kisi-kisi instrument penelitian siswa**

Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator	Sumber Data dan Alat instrumen
Aktivitas guru dalam pembelajaran kolaborasi tipe <i>team games tournament</i> dengan <i>make a match</i>	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan siswa memulai pembelajaran</li> <li>2. Guru mendeskripsikan secara singkat materi yang akan dipelajari</li> <li>3. Guru memberikan soal <i>pretest</i></li> <li>4. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Lembar observasi</li> </ul>

	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan isi dari materi yang sedang dipelajari</li> <li>2. Guru memberikan umpan balik kepada siswa</li> <li>3. Guru menanyakan materi yang belum dipahami oleh siswa</li> <li>4. Guru memandu siswa dalam berkelompok</li> <li>5. Guru memberikan penjelasan terkait permainan yang dilaksanakan</li> <li>6. Guru memberikan penjelasan terkait <i>tournament</i></li> <li>7. Guru membimbing siswa selama permainan dan <i>tournament</i> berakhir</li> </ol>	
	Kegiatan akhir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa memberi kesimpulan untuk materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa</li> <li>3. Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam</li> </ol>	

## 2. Uji Validitas

Menurut Arikunto(2006: 168), Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Oleh karena itu untuk memperoleh data sesuai dengan yang diharapkan maka dilakukan uji validitas pada instrumen penelitian berdasarkan expert judgement, instrumen disesuaikan dengan kurikulum dan telah divalidasi oleh dosen ahli bidang IPS dan ibu wali kelas V.

Instrumen yang telah peneliti susun dikonsultasikan kepada dosen ahli untuk diperbaiki berdasarkan keadaan siswa di SD Negeri gelangan 7 kota Magelang. Perbaikan yang disarankan oleh dosen bidang ahli dan ibu wali kelas V pada instrumen soal objektif yang telah peneliti susun antara lain :

- a. Tingkat kesulitan soal dikurangi.
- b. Jumlah soal disesuaikan untuk mempermudah perhitungan nilai yang diperoleh siswa dari jumlah 40 menjadi 35 soal

### 3. Soal Tes

Pedoman bentuk tes yang mengharapakan siswa memilih jawaban yang sudah ditentukan yaitu tes pilihan ganda (*multiple choise*). Tes dilaksanakan pada awal siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kolaborasi tipe *team games tournament* dengan *make a match* dan pada akhir pertemuan pada tiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kolaborasi tipe *team games tournament* dengan *make a match*.

**Tabel 3**  
**Kisi – kisi Soal Test**

No	Komponen Materi	Jumlah Butir Soal	Nomor Soal
1	Usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan	12	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10,21, 36
2	Perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan	11	11,12,13,14,15,18,19,23,3 3,34,35

3	Cara sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	2	39,40
4	Tokoh-tokoh dalam memproklam-asikan kemerdekaan	8	16,17,19,20,24,25,26,29
5	Jasa dan peranan tokoh dalam memprokmasikan kemerdekaan.	5	27,28,30,31,32,
6	Cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	2	37,38

## I. Prosedur Penelitian

Menurut Nasir (2005:84),Proses penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Prosedur penelitian sangat penting karena prosedur penelitian sebagai patokan untuk perbaikan proses pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif yang di lakukan oleh guru. Berikut ini rincian dari penelitian tindakan kelas.

**Tabel 4**  
**Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas**

	1. Perencanaan: Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah	a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM b. Menentukan pokok bahasan c. Mengembangkan skenario pembelajaran d. Menyusun RPP e. Menyiapkan sumber belajar f. Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran
--	--	---

Siklus ke-1	2. Tindakan	<p>a. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan apersepsi dan motivasi</p> <p>b. Membagikan soal <i>pretest</i> yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkan pembelajaran kolaborasi tipe <i>Team Games Tournament</i> dengan <i>Make a Match</i></p> <p>c. Siswa diminta untuk mengumpulkan jawaban pada soal <i>pre-test</i> yang diberikan oleh guru</p> <p>d. Memberikan materi sesuai dengan skenario/pokok bahasan yang akan diterapkan</p> <p>e. Siswa dibagi menjadi dua hingga tiga kelompok setelah guru menyampaikan materi</p>
	3. Pengamatan	a. Menyiapkan lembar observasi yang berupa lembar observasi afektif dan lembar observasi psikomotor
	4. Refleksi	a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran siswa yang telah dilakukan
Siklus ke-2	1. Perencanaan	<p>a. Kembali merancang RPP dan beberapa perangkat yang mendukung dengan mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus-1</p> <p>b. Merancang instrumen penelitian yang terdiri dari LKS, soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada siklus 2, dan lembar observasi</p> <p>c. Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran</p>
	2. Tindakan	<p>a. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan apersepsi dan motivasi</p> <p>b. Membagikan soal <i>pretest</i> yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa</p>

		<p>sebelum diterapkan pembelajaran kolaborasi tipe <i>Team Games Tournament</i> dengan <i>Make a Match</i></p> <p>c. Siswa diminta untuk mengumpulkan jawaban pada soal <i>pre-test</i> yang diberikan oleh guru</p> <p>d. Memberikan materi sesuai dengan skenario/pokok bahasan yang akan diterapkan</p> <p>e. Siswa dibagi menjadi dua hingga tiga kelompok setelah guru menyampaikan materi</p>
	3. Pengamatan	a. Menyiapkan lembar observasi yang berupa lembar observasi afektif dan lembar observasi psikomotor
	4. Refleksi	a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran siswa yang telah dilakukan dan kemudian membandingkan antara siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui peningkatan siswa hasil belajar

#### J. Metode Analisis Data

Menurut Sanjaya (2010:106), Analisis data untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pada siklus I dan siklus II. Sedangkan teknik analisis data kualitatif diperoleh dari hasil non tes berupa pengamatan terhadap keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.

## 1. Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan nilai yang dicapai siswa saat pelaksanaan tindakan dengan menentukan presentase ketuntasan belajar, dan menentukan mean (rerata kelas). Penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentasi dan angka untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan atau perubahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS disetiap siklus.

a. Rumus Menghitung nilai rata-rata kelas sebagai berikut

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

Keterangan:

M : Nilai rata-rata

$\sum X$  : Jumlah nilai seluruh siswa

N : Jumlah siswa keseluruhan (Anas Sudijono 2011:80)

b. Menentukan perubahan presentase dari tiap siklus dengan rumus :

$$Pe = \frac{Post\ rate - Base\ rate}{Base\ rate} \times 100\%$$

Keterangan

Pe : Presentase perubahan nilai

Post rate : Nilai rata-rata kelas setelah diberi pembelajaran

kolaborasi tipe *Team Games Tournamen* dengan *Make a Match*

Base rate : Nilai rata-rata kelas sebelum diberi pembelajaran

kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match*

c. Menentukan nilai ketuntasan klasikal

$$P = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

$\sum n$  : Jumlah frekuensi siswa yang tuntas KKM

N : Jumlah total siswa

P : Presentase ketuntasan belajar klasikal (Aqib,2009:41)

Perhitungan persentase dengan menggunakan rumus diatas sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan dicapai dalam pembelajaran IPS menggunakan penerapan pembelajaran kolaborasi *team games tournament* dengan *make a match* untuk kriteria ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$ .

**Tabel 5**  
**Kriteria ketuntasan Klasikal**

Kriteria ketuntasan (%)	Kualifikasi
Klasikal	
$\geq 60$	Tuntas
$< 60$	Tidak tuntas

2. Data kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan suasana pembelajaran di kelas. Data diperoleh dari hasil pengamatan atau observasi. Analisis data dilakukan dengan cara peneliti merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Adapun data hasil pengamatan pada proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, lembar pengamatan afektif, dan lembar pengamatan psikomotorik dapat dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh kesimpulan.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran kolaborasi tipe *team games tournament* dengan *make a match* meningkat pada siswa kelas V SD Negeri Gelangan 7 Magelang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai rata-rata sebelum tindakan hingga setelah tindakan yaitu sebelum tindakan sebesar 48,75 kemudian mengalami peningkatan pada siklus I 62,73 dan pada siklus II 73,75 Sedangkan untuk persentase ketuntasan pada sebelum tindakan sebesar 16,66% mengalami peningkatan setelah tindakan yaitu pada siklus I menjadi 83,34% dan siklus II meningkat menjadi 100%.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat di sampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru diharapkan dengan memberikan pembelajaran kolaborasi *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* dapat menjadi suatu model yang alternatif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa
2. Bagi kepala sekolah diharapkan mendukung guru dalam proses pembelajaran dengan diberikannya fasilitas untuk mengembangkan gaya mengajar lebih variatif baik dalam penggunaan media maupun menerapkan model pembelajaran seperti halnya pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match*.

3. Bagi peneliti lain, diharapkan para peneliti mendalami aspek-aspek ataupun konsep-konsep pada pembelajaran kolaborasi tipe *Team Games Tournament* dengan *Make a Match* sebagai pembelajaran alternatif dalam peningkatan hasil belajar siswa untuk mencapai ketuntasan KKM.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto.(2013).*Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah*.Jakarta:Kharisma Putra Utama
- Anas Sudijono. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Anita, Lie. (2010).*Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi; Handayani & Nana. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep Djihad dan Abdul Haris.(2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Aunurrahman.(2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib,Zaenal.(2009).*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung :Yrama Widya.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. (2011). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006) Kelas IV*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Etin Solihatin dan Raharjo.(2009).*Cooperatif Learning :Analisis Model Pembelajaran IPS*.Jakarta :Bumi Aksara.
- Gunawan,Rudy.(2013).*Pendidikan IP:Filosofi,Konsep,dan Aplikasi*.Bandung Alfabeta
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama
- Hamdani.(2011).*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar.(2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hermia K.P, Pargito, Sudarmi .2014. *Efektivitas Model Pembelajaran Kolaborasi Antar Tgt Dan Make A Match Terhadap Hasil Belajar Geografi*.

Jurnal Penelitian. Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung.

Huda, Miftahul. (2014). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjroni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung :Refika Aditama.

Kurniasih, I & Sani, B.(2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.

LKPP Univ. Hasanuddin. (2011). *Model Pembelajaran Kolaboratif Bagi Pendidikan. Universitas Hasanuddin* Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Muhibbin, Syah.(2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.

Nasir, Moh.(2005). *Metode Penelitian*. Jakarta:Ghalia Indonesia

Pahrudin.(2014). *Pengaruh Kombinasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Make a Match Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Skripsi Penelitian. Program Studi Pendidikan Biologi. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

\_\_\_\_\_ (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pusat Belajar

Rusman. (2010). *Model-Model pembelajaran*. Bandung : PT Rajagrafindo Persada

Saefuddin, A. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran : Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

\_\_\_\_\_.(2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Kencana.

Siska, Yulia.(2016). *Pembelajaran IPS Di SD*. Yogyakarta : Garudhawaca

- Sitti, Aisyah Mu'min. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Dosen Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari. *Journal Al-Ta'dib* vol.6 No.1, 91. <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/articel/view/292/282>.
- Slavin, Robert E.(2009). *Cooperative Learning*. Nusa Media : Bandung
- Soleha. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015* . Jurnal Pendidikan. Vol 5(1), Hal 68–74.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_.(2001).*Penelitian dan Penilaian Pendidikan*.Bandung:Sinar Baru
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung:Alfabeta
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_.(2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta: Prenadamedia Group
- \_\_\_\_\_.(2016).*Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto.(2013).*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Udin Syaefudin Sa'ud. (2013). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wasliman, Lim,& Soemantri, Numan.(2016). *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.