

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Dalam Pasal 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha secara 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Marhayani, (2017:69) merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu, bukan hanya ilmu-ilmu sosial melainkan juga dari humanities, matematika dan ilmu-ilmu alam bahkan agama. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi kajian IPS merupakan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial, sehingga materi IPS harus didesain secara terpadu agar lebih bermakna dan konteks tual. Materi IPS juga dikaitkan dengan masalah-masalah sosial yang disesuaikan dengan perkembangan masyarakat. Tujuannya yakni untuk mengembangkan peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

Salah satu penyebab lahirnya IPS (*social studies*) disebabkan adanya keinginan dari ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Misalnya di Amerika Serikat, IPS dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah agar masyarakat Amerika Serikat yang multi ras merasa satu bangsa yaitu bangsa Amerika. Di Indonesia IPS dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah tidak terlepas dari situasi kacau pada masa lampau. Dengan demikian salah satu tujuan IPS ialah untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik (Endayani, 2017:1).

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan Menurut Sumantri (dalam Zulfiati dan Chairiyah, 2014:4). *Social Science Education Council* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS), menyebut IPS sebagai *Social Science Education*” dan *Social Studies*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagai dalam bidang pengetahuan sosial.

Sanusi memberikan batasan tentang Ilmu Sosial (dalam Zulfiati dan Chairiyah, 2014:5) adalah sebagai berikut: “Ilmu Sosial terdiri disiplin-disiplin ilmu pengetahuan sosial yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi, makin lanjut makin ilmiah”. Oleh karena itu ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dan mempelajari manusia

sebagai anggota masyarakat. Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam satu konteks sosial dengan suatu cara yang spesifik yang secara sosial dapat diterima atau dinilai dan menguntungkan orang lain. Menurut Sjamsuddin dan Maryani (dalam Pargito, dkk., 2015:2) keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilih dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu bekerja sama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat global.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 08 Juli 2019 menunjukkan hampir sebagian siswa mempunyai keterampilan sosial yang tidak baik. Hal ini terlihat dari kurangnya siswa bekerja sama, ketika ada salah seorang siswa mengalami kesulitan (lupa membawa alat-alat perlengkapan sekolah), siswa yang lainnya tidak mau meminjamkan kepada siswa yang membutuhkan bantuan. Masalah lainnya saat proses pembelajaran IPS yang terlihat adalah siswa jarang bertanya dan tidak ada interaksi antara siswa dengan siswa lainnya. Di sisi lain, guru hanya memberikan kesempatan beberapa orang siswa untuk mendominasi pembelajaran sehingga menimbulkan tidak adanya antusiasme/gairah dari siswa lainnya untuk mengikuti pembelajaran.

Hal lainnya yang peneliti temukan adalah siswa kurang bertanggung jawab dengan kewajibannya. Terlihat dari hampir semua siswa tidak mengetahui jadwal pembelajaran yang sudah ditetapkan, bahkan siswa mengetahui setelah melihat jadwal pembelajaran di dinding sekolah. Selanjutnya dari aspek metode pembelajaran, pembelajaran cenderung didominasi oleh guru dan kurang melibatkan siswa.

Sementara itu hasil dari wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 16 Juli 2019 pada kelas IV SDIT Insan Harapan Batam. Didapatkan informasi. Siswa mengeluh dengan cara guru mengajar terlalu monoton sehingga siswa bosan saat mengikuti pembelajaran dengan baik, guru jarang menerapkan keterampilan sosial, guru lebih fokus ilmu pengetahuan.

Terkait dengan kondisi tersebut untuk menciptakan suasana yang diinginkan peserta didik, guru perlu melakukan perubahan mengajar menggali ide-ide, agar siswa memahami dengan materi yang di berikan oleh pendidik. Guru dapat membenahi proses pembelajaran salah satu untuk mengatasinya dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa SDIT Insan Harapam Kelas IV Batam.

Menurut Isjoni (dalam Sofyantoro, 2013:4) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Adapun menurut Nur (dalam Sofyantoro, 2013:4) menjelaskan TGT adalah teknik pembelajaran yang sama

seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu: sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik.

Sutrisno, (2015:42) menjelaskan Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Sekolah Dasar Kelas IV SDIT Insan Harapan Batam”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terdapat di SDIT Insan Harapan Batam adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam masih rendah.
2. Guru kurang menggali potensi yang dimiliki siswa ketika menyampaikan materi pelajaran.
3. Siswa jarang bertanya dan berinteraksi sosial.

4. Pembelajaran IPS yang berlangsung masih terpusat pada guru belum melibatkan siswa secara aktif.
5. Persaingan akademik siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru hanya terlihat pada siswa yang dominan di kelasnya dan siswa yang duduk di deretan depan.
6. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPS dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini kurang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Harapan Batam ?
2. Bagaimana proses pembelajaran keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Harapan Batam ?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Harapan Batam. Maka secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran keterampilan sosial dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Harapan Batam.
2. Proses pembelajaran keterampilan sosial dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Harapan Batam.
3. Peningkatan keterampilan sosial tema peduli terhadap makhluk hidup dengan model pembelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Harapan Batam.

E. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu, menambah referensi di bidang pendidikan, terutama dalam meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS.
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial IPS siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam.

b. Bagi Guru

- 1) Memperbaiki proses pembelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 3) Meningkatkan pemahaman guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan mutu dan prestasi SDIT Insan Harapan Batam.
- 2) Meningkatkan keterampilan sosial siswa lulusan sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memenuhi persyaratan penyelesaian pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- 2) Menambah pengetahuan peneliti tentang meningkatkan keterampilan sosial melalui penelitian tindakan kelas.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, perlu diberikan penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Keterampilan sosial adalah kemampuan peserta didik atas warga masyarakat dalam mengadakan hubungan interaksi dengan teman sebayanya dan keterampilan sosial juga mempelajari tentang cara berkomunikasi, menyesuaikan diri, dan keterampilan menjalin hubungan baik dengan orang lain yang dapat dipelajari proses sosialisasi.
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang bersifat kongkrit.
3. Pembelajaran IPS adalah pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Seorang Para ahli secara rinci mengatakan pengertian IPS adalah sebagai berikut:

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas (Susanto, 2016:6).

Menurut Sapriya (dalam Siska, 2016:3) dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Selanjutnya Susanto (2013:143) menjelaskan bahwa “pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat”. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis.

Berdasarkan para ahli di atas IPS adalah ilmu akademis yang mempelajari aspek-aspek sosial yaitu: sosiologi, sejarah, geografi,

ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Dan berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya.

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Demikian juga mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Soemantri (dalam Siska, 2016:14) menjelaskan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen. Adapun ciri-ciri yang didapatkan di dalamnya memuat rincian sebagai berikut.

- 1) Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/pemanfaatan lingkungan alam.
- 2) Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
- 3) Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan), sampai yang *separated* (terpisah).
- 4) Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanistik, sampai yang struktural.
- 5) Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- 6) Evaluasi nyata hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor saja, tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
- 7) Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajaran.

Sementara menurut Susanto (2014:21-23) karakteristik mata pelajaran IPS SD, antara lain:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang di rumuskan dengan pendekatan interdisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Selanjutnya menurut Supriadi (dalam Marhayani, 2007:70)

krakteristik pembelajaran IPS harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran IPS disesuaikan dengan usia, kematangan, dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Pembelajaran selalu berhubungan dengan hal-hal yang nyata dalam kehidupan bermasyarakat.
- 3) Pembelajaran harus kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan serta norma hidup manusia.
- 4) Pembelajaran harus mengembangkan pengalaman belajar baik dalam kegiatan kelompok besar, kelompok kecil, maupun mandiri.
- 5) Pembelajaran harus memanfaatkan sumber belajar dari hal-hal yang ada pada masyarakat.
- 6) Pembelajaran harus mengangkat contoh kasus, isu, dan masalah-masalah sosial dalam rangka mendalami materi IPS.
- 7) Pembelajaran harus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kegiatan inkuiri peserta didik.

Berdasarkan para ahli di atas karakteristik IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Mutaqin (dalam Susanto, 2014:31) mengatakan bahwa tujuan utama mengajarkan IPS pada peserta didik adalah menjadikan warga negara baik, melatih kemampuan berpikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsa.

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sementara itu, Soemantri (dalam Siska, 2016:9), tujuan pengajaran IPS di sekolah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan

sosial lainnya sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.

- 2) Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya dari pada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah.
- 3) Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
- 4) Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran (*closed areas*) agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antar personal.

Berdasarkan para ahli di atas tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk karakter anak bangsa yang lebih baik dalam ilmu sosial, dan IPS mengajarkan agar anak bangsa belajar berinteraksi ke masyarakat.

2. Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Ahmad (dalam Kurniati, 2016:9), menyebutkan bahwa keterampilan sosial adalah:

Kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat. Anak yang memiliki keterampilan sosial adalah anak yang mampu menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya.

Keterampilan sosial adalah keterampilan individu dalam hubungan positif terhadap proses pembelajaran yang menghasilkan interaksi sosial secara baik. Thalib (2017:159) menyatakan sebagai berikut:

Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri menjadi semakin penting ketika anak sudah menginjak masa remaja karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas di mana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan sangat menentukan.

Adapun menurut Jarolemik (dalam Susanto, 2014:43) menyatakan keterampilan sosial yang perlu dimiliki peserta didik mencakup:

1) *Living and working together* (keterampilan untuk hidup dan bekerja sama). 2) *Learning self-control and self-direction* (keterampilan untuk mengontrol diri dan orang lain). 3) *Sharing ideas and experience with other* (keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dan yang lainnya, saling bertukar pikiran dan pengalaman sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota dari kelompok tersebut).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah penyesuaian diri seseorang dalam belajar sosial agar dapat diterima oleh teman-teman dan lingkungan sekitarnya. Keterampilan sosial akan menghasilkan hal yang baik dalam cara berkomunikasi dan berinteraksi sosial, sehingga

seseorang mudah di terima dengan lingkungan sosialnya sesuai dengan tuntutan dan harapan yang ada dalam lingkungannya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang di peroleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana anak akan bereaksi terhadap lingkungannya (Thalib, 2017:160).

Faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial menurut Bhatia (dalam Wijanarko & Setiawati, 2016:43) antara lain:

Kelompok sosial anak, peniruan tingkah laku dan partisipasi dalam kelompok sosial. Permainan kooperatif adalah salah satu bentuk permainan dalam permainan tersebut anak belajar bekerja sama untuk tujuan bersama, mereka mampu saling memberi semangat dan mendukung mengasumsikan tanggung jawab belajar baik pada diri mereka atau orang lain.

Menurut Cartledge dan Milburn (dalam Putri & Purnamasari, 2014:73) pengertian faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak dalam tiga batasan sebagai berikut:

(1) *Cognitive and behavioral skill deficit*, artinya terjadi distabilitas atau gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku. (2) Umur, Usia tersebut tidak hanya mampu mengendalikan emosi secara lebih baik. Namun, mampu melakukan pendekatan dengan yang lebih realistis terhadap segala sesuatu yang dikerjakan. (3) Jenis kelamin, anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai olahraga jika dibandingkan dengan jenis permainan lain.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial adalah keluarga yang pertama mendidik anak sehingga anak bisa berinteraksi sosial dengan baik. Selanjutnya dengan menggunakan solusi permainan kooperatif mereka mampu saling memberi semangat dan dukungan, sehingga bisa diterapkan pada diri sendiri mau pun orang-orang yang ada di lingkungannya.

c. Indikator Keterampilan Sosial

Menurut Kurniati (2016:17) indikator-indikator keterampilan sosial yang dapat teramati hampir seluruh permainan mampu mengembangkan; keterampilan bekerja sama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan, dan keterampilan dalam menghargai orang lain. Sejalan dengan hal tersebut, catron & Allen (dalam kurniati, 2016:17) mengatakan bahwa, bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini.

1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan memecahkan konflik. 2) Kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi dan pola pengaliran. 3) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat. 4) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya.

Seorang pakar pendidikan secara rinci merumuskan indikator keterampilan sosial dalam tiga batasan sebagai berikut:

Dalam aplikasinya, keterampilan sosial dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku, yaitu: pertama, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat intrapersonal), seperti mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan sosial secara tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain, dan kedua, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonal), seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain, dan ketiga, perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru (Susanto, 2014:44).

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas indikator keterampilan sosial adalah interaksi sosial dengan masyarakat dan teman sebaya, selain itu keterampilan sosial dibagi menjadi tiga bagian yaitu: pertama, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat intrapersonal), seperti mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan sosial secara tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain, dan kedua, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonal), seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain, dan ketiga, perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru.

d. Tujuan Keterampilan Sosial

Tujuan pengembangan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS, Susanto berpendapat, “Agar peserta didik mampu berinteraksi dengan teman-temannya sehingga mampu menyelesaikan tugas

bersama, dan hasil yang dicapai akan dirasakan kebaikannya oleh semua anggota masing-masing”(2014:45).

Sedangkan menurut Wahyuti (2015:33) tujuannya agar siswa merasa dekat dan mengenal lingkungan kehidupan di sekitarnya, juga ada keterkaitan langsung antara bahan dan kegiatan belajar siswa dengan kenyataan kehidupan yang sebenarnya.

Selanjutnya Diahwati, dkk. (2016:1613) mengatakan tujuan keterampilan sosial adalah sebagai berikut:

Agar seseorang dengan keterampilan sosial tinggi dapat dengan mudah diterima oleh kelompok sosial karena memungkinkan seseorang dapat diterima oleh teman sebaya, mampu mengembangkan persahabatan, dan dapat memelihara hubungan yang kuat dengan orang tua dan teman sebaya. Selain itu seseorang dengan keterampilan sosial yang tinggi dipandang dapat memecahkan masalah secara efektif, menumbuhkan minat yang lebih besar di sekolah, dan memiliki kemampuan akademis yang lebih baik.

Dari pendapat di atas dapat ditarik defenisi-definisi tujuan keterampilan sosial adalah agar peserta didik dapat diterima dalam suatu kelompok sosial, teman sebaya. Selain itu dapat menumbukan sikap kerja sama dalam menyelesaikan masalah dilingkungan kegiatan belajar siswa dengan kenyataan kehidupan yang sebenarnya.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk

memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema (Hidayah, 2015:35).

Sedangkan menurut Rusman (dalam Indriani, 2015:88-89) pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Selain itu, Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pengertian lain Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Haji, 2015:60).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas pembelajaran tematik adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Baik secara individual maupun kelompok, selain itu, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Frasandy (2017:310) sebagai suatu model, pembelajaran tematik memiliki karakteristik tertentu, diantaranya:

- 1) berpusat pada siswa.
- 2) memberikan pengalaman langsung.
- 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) bersifat fleksibel.
- 6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki lima tahapan, Widyaningrum (2012) menyatakan:

- 1) Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*studentcentered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

- 5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (hlm. 111-112).

Sejalan dengan Saptiani (2016:27) Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktifitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya,

bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

Pendapat para ahli di atas dapat di jelaskan secara singkat karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas dan pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran tematik, menurut Muklis (2012) dapat dibagi menjadi lima bagian, yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan gairah dalam belajar.
- 6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya (hlm. 68-69).

Pendekatan tematik integratif dalam kurikulum 2013 ini bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia secara utuh,

terpadu, dan, seimbang, seimbang sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada setiap satuan pendidikan.

Adapun tujuan dari pembelajaran tematik, Malawi dan Kadarwati, (2017:4) memberikan tiga batasan sebagai berikut:

- 1) Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi.
- 2) Memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan yang bermakna.
- 3) Mempermudah peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, tujuan pembelajaran tematik adalah bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, selain itu mempermudah peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament, pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards (Slavin, 2008:13). Selanjutnya Taufik dan Muhammadi (2011:148-149) menyatakan “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif

yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Menurut Susanto (2014:233) Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, Saco (dalam Selviana, dkk., (2018) menyatakan:

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dengan demikian TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membentuk siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras yang berbeda (hlm. 246).

Dari pendapat diatas, peneliti menyimpulkan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) suatu model pembelajaran yang berkelompok yang melibatkan semua peserta didik tanpa memandang perbedaan satu sama lain dan pembelajarannya beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Setiap model pembelajaran selain memiliki unsur kesamaan, pasti juga ada perbedaan masing-masing model pembelajaran. Hal ini dikarenakan setiap model pembelajaran memiliki karakteristik khas tertentu, yang tentunya memperlihatkan adanya perbedaan dalam desain yang disesuaikan dengan model yang akan diterapkan.

Menurut Susanto (2014:234) “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki lima langkah-langkah yaitu:

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

Secara sederhana Slavin (dalam Susanna, 2017:96-97) menyebutkan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT sebagai berikut:

- 1) Pembentukan kelompok kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Perlu diperhatikan bahwa setiap kelompok harus mempunyai sifat heterogen.
- 2) Pemberian materi pelajaran mula-mula diberikan melalui presentasi kelas, berupa pengajaran langsung atau diskusi bahan pelajaran yang dilakukan guru, menggunakan audio

visual. Materi pengajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan turnamen. Materi ini dapat dibuat sendiri dengan jalan mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

- 3) Belajar kelompok kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan LKPD yang tersedia. Fungsi utama kelompok adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar, dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen.
- 4) Turnamen dapat dilakukan tiap bulan atau pada akhir pokok bahasan. Turnamen ini merupakan pertandingan antar kelompok.
- 5) Penghargaan (*Reward*) setelah turnamen berlangsung, guru menghitung nilai setiap kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

Sedangkan Taniredja, dkk. (dalam Sofyantoro, 2013:4)

menyatakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*, (2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan, (3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa di acak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen, (4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan

pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20, (5) Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan yang lain.

Peneliti menggunakan pendapat Susanto (2014:234) “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki lima langkah-langkah yaitu: (1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*). (2) Kelompok (*team*). (3) Permainan (*games*). (4) Pertandingan (*tournament*). (5) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kelebihan dan kelemahan sama dengan model pembelajaran kooperatif yang lainnya. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Taniredja (dalam Astutik dan Abdullah, 2013:4-5) adalah sebagai berikut:

- (1) Dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS 5 Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, dan

(7) Siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Di dalam TGT mempunyai kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: (1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model TGT membutuhkan waktu yang lama, dan (3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Selain itu, Slavin (dalam Susanna, 2017:97) menganjurkan

Kelebihan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT yaitu:

(1) Bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. (2) Bagi siswa masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai

kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Selanjutnya kelebihan dan kelemahan model pembelajaran TGT.

Menurut Ekocin (dalam Solihah, 2016:48-49) menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

(a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (c) dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam, (d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (e) motivasi belajar lebih tinggi, serta (f) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. Meskipun terdapat keunggulan yang dimiliki, model pembelajaran TGT ini, juga memiliki kelemahan yaitu: bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada teman nya.

Berdasarkan uraian tentang keunggulan dan kelemahan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran, dapat dipahami bahwa keunggulan TGT memungkinkan untuk pengembangan keterampilan sosial karena di dalam TGT itu terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.

4. Karakteristik Siswa Di Sekolah Dasar

Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung Abdul (dalam Burhaein, 2017:52). Berkaitan dengan konsep tersebut maka dapat dijabarkan:

1. Anak usia SD senang bermain.
2. Anak usia SD senang bergerak.
3. Anak usia SD senang beraktivitas kelompok.
4. Anak usia SD senang praktik langsung.

Sugianto (dalam Mitasari, 2018:43) menyebutkan karakteristik siswa SD adalah senang bermain menuntut para pendidik yang mengajar di SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah.

Selain itu, seorang pakar ahli karakteristik secara rinci merumuskan pengertian pendidikan siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

Masa sekolah usia sekolah dasar sekolah kronologis, siswa sekolah dasar pada umumnya berusia 6 sampai 13 tahun atau sampai tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Pada masa ini anak-anak mulai keluar dari lingkungan pertama, yaitu keluarga dan memulai memasuki lingkungan keduanya itu sekolah. Karena itu, permulaan masa kanak-kanak sering ditandai dengan masuknya mereka ke kelas satu sekolah dasar (Maliki, 2016:56).

Berdasarkan uraian di atas adalah siswa sekolah dasar mempunyai karakteristik pada umumnya berusia 6 sampai 13 tahun. Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu anak usia SD senang bermain, senang bergerak, senang beraktivitas kelompok, dan senang praktik langsung.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aziz Hargo Sofyantoro 2013 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial pada kelas V SDN Semambung Sidoarjo (JPGSD: Jurnal Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Vol 01, No. 02 hal 0-216). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan angket. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I yaitu 68%, pada siklus II meningkat 73,33% dan pada siklus tiga menjadi 88%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yaitu 67,14%, 72,86%, dan 84,29%. Keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan pada siklus I mencapai 59,22% pada siklus II mencapai 74,02%, dan meningkat pada siklus III menjadi 84,02%. Respon yang diberikan siswa pada siklus I sampai siklus III yaitu 65,12%, 74,16% dan 82,98%. Dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Semambung Sidoarjo.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Chandra Marleani Pramudyanti 2016 dengan judul Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Kooperatif

Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPS pada kelas IV B SD 1 Kretek (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Sebelum tindakan indikator keterampilan sosial kategori baik 16% setelah akhir Siklus 1 keterampilan sosial siswa meningkat menjadi 60%, setelah akhir Siklus 2 meningkat lagi menjadi 92%. Pada siklus II, keterampilan sosial siswa telah meningkat berdasarkan pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan maka, penelitian berhenti pada siklus II.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno dengan Judul Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Permainan Domino Pada Siswa Kelas IV SDN Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro (JURNAL EDUTAMA Vol. 2 No. 1 Januari 2015). Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Bancer1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro semester I tahun pelajaran 2014/2015 berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data berupa lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan lembar tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing dua pertemuan. Ketuntasan belajar awal sebesar 60%. Indikator keberhasilan siklus I adalah 65%, tetapi hanya tercapai ketuntasan sebesar 62% atau terjadi peningkatan 2%. Indikator keberhasilan siklus II adalah 75%, dan

telah berhasil mencapai ketuntasan sebesar 85% atau terjadi peningkatan sebesar 23%. Dengan demikian permasalahan penelitian dapat terjawab dan tujuan penelitian tercapai. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terjadi peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Bancer 1 tentang panca indera melalui TGT dengan permainan domino.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, diketahui bahwa persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama menerapkan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran IPS berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia SD belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi anak SD dapat diperkenalkan dengan masalah-masalah sosial dengan pembelajaran IPS. IPS merupakan wadah yang baik untuk siswa dalam membentuk dan mengembangkan keterampilan sosial, karena pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain, baik di rumah, sekolah, dan masyarakat.

Mata pelajaran IPS mendukung perkembangan sosial siswa terutama dalam hal bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPS yaitu mengembangkan karakter warga negara yang

diharapkan, khususnya dalam bersikap sosial, bertindak dan berpikir kritis dalam sekolah ataupun bermasyarakat.

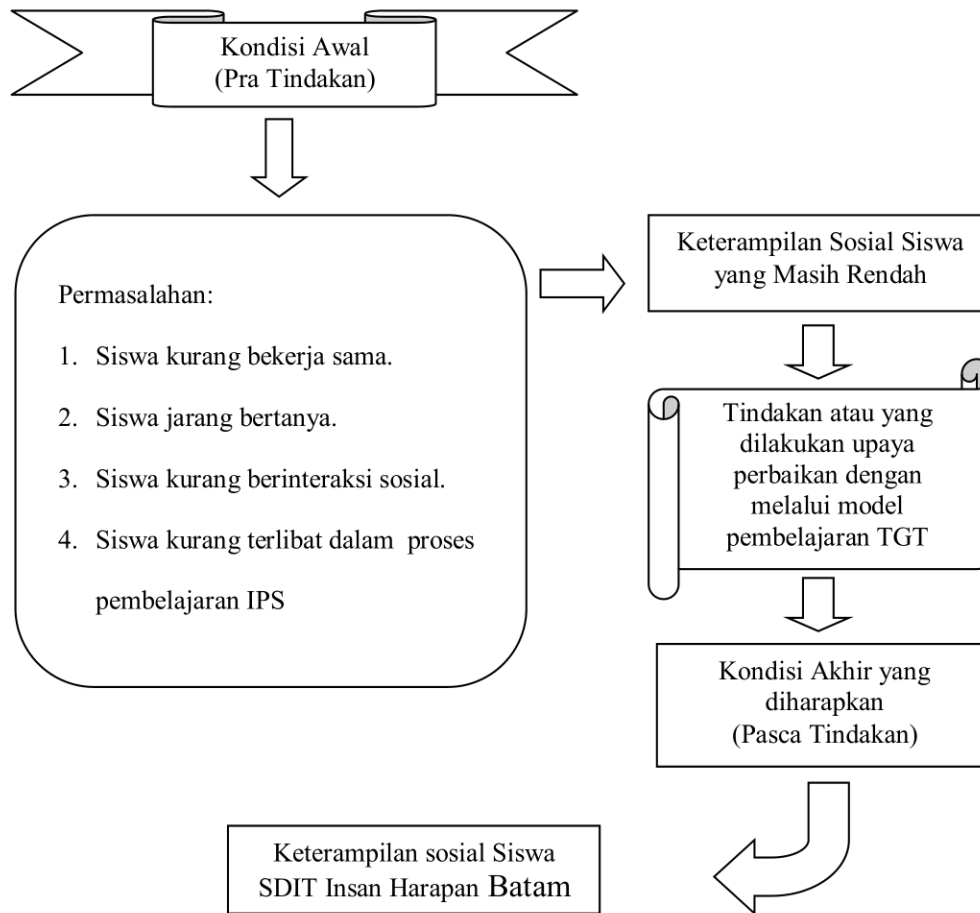
Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam. Selama proses pembelajaran keterampilan sosial terlihat masih rendah. Hal ini dapat ditunjukkan ketika kurangnya siswa bekerja sama, ketika ada salah seorang siswa mengalami kesulitan, bahkan anak belum dapat bergaul dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dan kurang bertanggung jawab pada tugas yang diberikan guru.

Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mendukung perkembangan karakteristik siswa SD. Karena dalam pembelajaran tersebut siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat dan bersaing dalam suatu permainan akademik. Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) menyediakan kesempatan yang sangat luas kepada siswa untuk dapat berinteraksi secara kooperatif dan mendukung pengembangan keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk bertingkah laku, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan mudah diterima dalam anggota kelompoknya atau teman sebayanya.

Dengan demikian antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan keterampilan sosial mempunyai kaitan yang sangat erat, karena dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengaruh dalam

mengembangkan dan membangkitkan gairah siswa dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SD, baik dalam pembelajaran IPS maupun di luar pembelajaran IPS.

Berikut gambar kerangka pemikiran meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS kelas IV SDIT Insan Harapan Batam.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan uraian kerangka pemikiran, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa dapat meningkatkan melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SDIT Insan Harapan Batam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDIT Insan Harapan yang beralamatkan di Tembesi Lestari, Kota Batam Kepulauan Riau. Alasan pemilihan tempat penelitian adalah:

- a. Peneliti lebih mudah untuk beradaptasi pada SDIT Insan Harapan.
- b. Di SDIT Insan Harapan belum pernah melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus dimulai pada bulan November 2019.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDIT Insan Harapan Batam yang berjumlah 27 orang. Yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan dengan kemampuan siswa yang heterogen. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah: 1) Penulis selaku peneliti, 2) Guru kelas IV selaku observer I, 3) Teman sejawat selaku observer II.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dikemukakan seorang pakar adalah sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas terdiri dari 3 kata yaitu penelitian, tindakan dan kelas jika diartikan berdasarkan taksonomi, penelitian adalah

suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematis untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi baru, membuktikan kebenaran dan atau ketidak benaran hipotesis sehingga dapat dirumuskan teori atau proses gejala sosial (kunandar dalam Fitrianti, 2016:15-16).

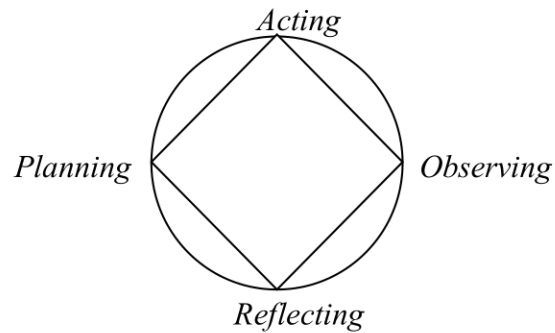
Sedangkan menurut Setiawan, (2017:10) menyebutkan penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru dalam sebuah sekolah atau ruang kelas guna meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran secara berkesinambungan.

Arikunto (dalam Jakni, 2017:3) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”.

Berdasarkan para ahli diatas Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan guna meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran secara berkesinambungan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

D. Prosedur Penelitian

Model Kurt Lewin (dalam Jakni, 2017:20) merupakan model dasar yang kemudian dikembangkan oleh ahli-ahli lain. Penelitian tindakan, menurut Kurt Lewin, terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*akting*) pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Digambarkan dalam sebuah bagan, model ini tampak sebagai berikut:



Gambar 3.1
Daur Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Dalam satu siklus terdapat 2 kali pertemuan, satu kali ulangan harian, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan siklus kedua juga terdapat 2 kali pertemuan.

Tujuan perencanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS kelas IV SDIT Insan Harapan Batam melalui model pembelajaran (TGT). Pendeskripsian dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siklus I (Pertama)

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Dalam perencanaan peneliti akan menggambarkan semua yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini peneliti merencanakan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku

dan sikap sebagai pemecahan masalah. Dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perencanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Menelaah Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi pembelajaran dan indikator bersama tim kolaborasi.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari: RPP, silabus, lembar pengamatan, sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
- 3) Menyusun lembar pengamatan aktivitas guru, dan aktivitas siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam pelaksanaan tindakan ini dirancang untuk menghasilkan peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan atau kegiatan pembelajaran ini terdiri atas tiga tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Observasi (*Observing*)

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan, pelaksanaan tindakan dan untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Selama berlangsungnya perbaikan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh rekan sejawat dan guru kelas IV SDIT Insan Harapan Batam. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran berikutnya yang bermuat pada lembar pengamatan. Kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1) Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam meningkatkan keterampilan sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru.
- 2) Mengamati aktivitas siswa meliputi pengamatan terhadap keterampilan sosial siswa pada saat mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Aspek yang diamati meliputi kerja sama, kompetisi, dan komunikasi. Melalui

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan menggunakan lembar observasi keterampilan sosial.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), dilakukan analisis dan diskusi bersama rekan sejawat terhadap data hasil observasi. Data yang diperoleh dianalisis dan di evaluasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dalam mencapai tujuan. Pada tahap refleksi ini diketahui apa saja yang sudah dicapai apa saja yang harus diperbaiki pada pertemuan berikutnya. Adapun Kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya. Terutama dalam mengelola kelas dan pada saat siswa melakukan kerja berkelompok.
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I apakah efektif atau tidak.
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.
- 4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

2. Siklus II (Kedua)

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun semua hal tersebut mengacu pada rekomendasi hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Secara rinci prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pada penelitian ini, langkah-langkah yang akan dilakukan adalah pembuatan instrumen yang terdiri dari:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran serta menyusun materi pembelajaran dan membuat lembar tugas siswa (LTS).
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mengamati aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
- 4) Meminta ketersediaan observer sebagai pengamat, agar penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat berjalan dengan baik dan benar.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model (TGT) yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.

- b) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- c) Guru memberikan apersepsi.
- d) Guru memberikan motivasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- e) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

Guru	Siswa
1. Guru membuka pelajaran dan Guru menyiapkan kelas untuk melakukan pengajaran langsung.	1. Peserta didik bersiap-siap untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Guru menyampaikan materi pembelajaran.	2. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang siswa secara heterogen	3. Siswa mendengarkan pembagian kelompok yang disampaikan oleh guru.
4. Guru memberikan sebuah pertanyaan-pertanyaan pembelajaran.	4. Siswa menjawab pertanyaan kuis.
5. Guru membagi siswa ke meja turnamen.	5. Siswa bekerja sama dalam menemukan ide pokok pada materi pembelajaran.
6. Guru mengumumkan kelompok pemenang.	6. Siswa mempresentasika/membaca hasil kerja kelompok didepan kelas
7. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.	7. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.

3) Kegiatan akhir

- a) Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa RPP, silabus, laporan kegiatan, dan merekam yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan peneliti. Kemudian akan dideskripsikan pada saat proses penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Teknik Observasi

Dalam penelitian tindakan observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Metode ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan pada setiap siklus.

3. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan suatu alat untuk memperoleh data siswa. Wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada subjek yang akan diminta keterangan. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan sistematis, wawancara penelitian ini

bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Silabus adalah seperangkat rencana serta pembelajaran pengaturan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian yang tersusun secara sistematis, yang berisi komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai penguasaan kompetensi dasar yang bertujuan agar peneliti mempunyai acuan yang jelas dalam melaksanakan tindakan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah pegangan seorang guru dalam mengajar di dalam kelas. Agar pelaksanaan tersusun sesuai dengan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Rencana pelaksanaan pembelajaran bertujuan agar peneliti mempunyai pedoman di saat pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kegiatan yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian, observer akan mengisi lembar observasi yang mencatat kegiatan peneliti dari awal sampai akhir dalam penyajian materi pembelajaran. Lembar observasi terdiri dari dua bagian, yaitu lembar aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Menurut Sukayati, (dalam Setiawan 2018:28) menjelaskan data kualitatif yaitu data berupa deskriptif, data kualitatif didapatkan dari observasi mengenai aktifitas ataupun perilaku yang dimunculkan pada saat penelitian. Observasi dan wawancara yang dilakukan berhubungan dengan pandangan atau sikap siswa, antusiasme siswa dalam belajar, motivasi siswa. Data jenis ini dapat dianalisis secara kualitatif.

2. Data Kuantitatif

Arikunto, dkk. (2014:131) menyebutkan data kuantitatif adalah (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata-rata, persentase keberhasilan belajar, dan lain-lain.

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan yang dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini didasarkan kepada kriteria berikut ini:

1. Ketuntasan Individual

Peneliti akan berhenti melakukan penelitian pada siklus kedua atau siklus ke-N jika pada setiap indikator keterampilan sosial (kerja sama, kompetisi, dan komunikasi) mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB). Adapun cara perhitungan Persentase peserta didik yang memiliki kategori terampil dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data penilaian observasi sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan klasifikasi persentase karakter menurut Kemendiknas 2006 berikut:

Tabel 3.1
Klasifikasi karakter siswa

Interval	Kriteria	Deskripsi
$80 < x \leq 100$	Membudaya	Apabila peserta didik terus menerus memperhatikan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten.
$60 < x \leq 80$	Mulai Berkembang	Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.
$40 < x \leq 60$	Mulai Terlihat	Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.
$20 < x \leq 40$	Belum Terlihat	Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

2. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal adalah ketuntasan persentase dari seluruh jumlah siswa yang berada pada kelas tersebut, minimal mencapai 85% dari jumlah siswa tersebut. Rata-rata nilai keterampilan secara klasikal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

M : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai yang diperoleh seluruh siswa

N : Banyaknya siswa yang mengikuti tes

100 : Bilangan tetap