

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD N BLEBER 1 MELALUI PENERAPAN MODEL TGT

IMPROVING THE INTEREST OF LEARNING SOCIAL STUDIES THROUGH TGT MODEL IMPLEMENTATION

Oleh:

Wita Alfi Wulandari

Email: wietaalfi89@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPS menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas V SD N Bleber I. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas. Desain penelitian yang digunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Desain tersebut terdiri empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Bleber I. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Validasi instrumen dilakukan dengan *expert judgment*. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan dengan menggunakan kartu bernomor dapat meningkatkan minat belajar IPS. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan persentase minat belajar IPS pada setiap siklusnya. Pada Pra tindakan, minat belajar IPS sebesar 14,29 %. Pada siklus I sebesar 67,86% terjadi peningkatan sebesar 53,57%. Pada siklus II sebesar 89,29% terjadi peningkatan sebesar 21,43%.

Kata Kunci : minat belajar IPS, *Teams Games Tournaments* (TGT), SD

Abstract

This study aims at increasing the interest of social studies through Teams Games Tournaments (TGT) model implementation of fifth grade students of Bleber I elementary school. This research was classroom action research (PTK) that was implemented collaboratively with classroom teachers. The design of study was Kemmis and Mc. Taggart model. The design consisted of four components, namely planning, action, observation, and reflection. This study used two cycles. Each cycle consisted of planning, action and observation, as well as reflect. The subjects were fifth grade students of Bleber I elementary school. The data collection technique used observation and questionnaires. The research instrument used observation sheets and questionnaires. Validation of instruments was made through expert judgment. Data analysis techniques were made through descriptive qualitative and quantitative. The results shows that the use of TGT made through numbered cards can increase the interest in social studies. It can be proved by the increase of the percentage of interest in social studies at each cycle. In Pre-action, social studies interest of 14.29%. In the first cycle of 67.86% an increase of 53.57%. In the second cycle of 89.29% an increase of 21.43%.

Keywords: interest of studying social studies, Teams Games Tournaments (TGT), Elementary School

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya, dan mempersiapkan mereka melanjutkan ke jenjang yang amat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (Suharjo, 2006: 1).

Pendidikan sekolah dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional mempunyai peranan yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sebagaimana tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, disusunlah kurikulum yang mengacu pada Undang-Undang. Sistem Pendidikan nasional saat ini dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mulyasa (2004:40) menerangkan tentang KTSP pada dasarnya merupakan penyempurnaan dari KBK atau pelaksanaan operasional KBK di masing-masing unit pendidikan tertentu.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah nama mata pelajaran ditingkat Sekolah Dasar (SD) (Sapriya, 2009 : 31). Sebagai salah satu mata pelajaran di SD, IPS juga memiliki beberapa tujuan. Tujuan pendidikan di sekolah dasar menurut kurikulum 2006 (KTSP) adalah: (1) mendidik siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampu membangun dirinya sendiri serta ikut bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa, (2) memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, dan (3) memberi bekal kemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Depdiknas, 2006: 6).

Trianto (2010: 174) menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu guru harus mampu berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran IPS. Sejalan dengan pendapat tersebut, Supardi (2011: 186-187) juga mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu: (1) memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, bersifat demokratis, tanggung jawab, serta memiliki identitas dan kebanggaan nasional; (2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri; (3) melatih belajar mandiri, di samping berlatih

untuk membangun kebersamaan melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif; (4) mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan ketrampilan sosial; (5) melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia; dan (6) mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan pada beberapa pandangan di atas, dapat diformulasikan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar, adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap pembelajaran IPS di SD N Bleber 1 untuk mengetahui minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Tahap pra tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai minat siswa terhadap mata pelajaran IPS sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan di SD N Bleber I pada tanggal 18 November 2014, kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah yang sebagian besar terpusat pada guru (*teacher centred*). Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang pemahaman cenderung untuk menghafal ketika proses pembelajaran berlangsung.

Melalui pemantauan peneliti ketika observasi tanggal 6 Januari 2015 proses pembelajaran pada

mata pelajaran IPS, terdapat banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada aktivitas siswa di kelas yang berbincang-bincang dengan teman, melamun, mengantuk, atau corat-corek di buku. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Situasi tersebut akan membuat suasana kelas kurang kondusif untuk belajar, pembelajaran kurang optimal, sehingga hasilnya juga kurang optimal.

Situasi di atas menunjukkan bahwa masih kurangnya aktifitas siswa sehingga minat siswa belajar mata pelajaran IPS menjadi rendah. Menurut Dalyono (2009: 56-57) minat anak dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu (Dalyono, 2009: 235). Sejalan dengan pendapat Dalyono, Winkel (2004: 212) menyatakan bahwa anak yang tertarik dengan bidang studi tertentu atau pokok bahasan tertentu akan memperhatikan dan merasa senang ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. (1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan

mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus. (2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati. (3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. (4) Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati: dan (5) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.

Untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat, guna menyampaikan berbagai konsep dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerjasama, berinteraksi dengan guru, dan merespon pemikiran siswa lain sehingga siswa seperti menggunakan dan mengingat konsep (Anita, 2002:57). Model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa adalah pembelajaran kooperatif dengan kelompok (tim). Dengan pembelajaran kooperatif, siswa dapat bekerjasama untuk belajar. Menurut Rusman (2010: 208) pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah.

Nur Asma (2006: 12) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa belajar secara aktif. Model pembelajaran ini memaksimalkan kegiatan belajar dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa bergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal latihan penyelesaian soal latihan dapat bertanya kepada teman

sekelompoknya dengan melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.

Sedangkan menurut Erman Suherman, dkk. (2003: 262), pada pembelajaran kooperatif siswa akan terlibat konflik-konflik verbal yang berkenaan dengan perbedaan pendapat anggota-anggota kelompoknya. Siswa terbiasa terhadap konflik-konflik verbal dan menyadari bahwa konflik tersebut akan menimbulkan dorongan dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang didiskusikan.

Sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat, guna menyampaikan berbagai konsep dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerjasama dengan teman, berinteraksi dengan guru, dan merespon pemikiran siswa lain sehingga siswa seperti menggunakan dan mengingat konsep (Anita, 2002:57). Model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa adalah pembelajaran kooperatif dengan kelompok (tim). Dengan pembelajaran kooperatif, siswa dapat bekerja sama untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas V SD N Bleber I, diketahui bahwa belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ketika pembelajaran IPS. Dilihat dari salah satu tahapan TGT yaitu permainan (*games*) akan dapat membuat siswa tidak jenuh dan bosan terhadap IPS bahkan mungkin menyukai IPS (Etin Solihatin, 2005: 6). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih menyenangkan disamping menumbuhkan

tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SD N Bleber I Kecamatan Prambanan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Pada penelitian ini, yang melakukan tindakan adalah guru kelas V SD N Bleber I, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti.

Waktu dan tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014 di SD N Bleber I Kecamatan Prambanan Sleman Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bleber 1. Jumlah siswa yang ada di kelas V SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2014/2015 sejumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa putra dan 15 siswa putri.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan angket. Uji Validitas menggunakan *expert judgment*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Selain melakukan observasi secara langsung, juga dilakukan penyebaran angket terhadap semua siswa kelas V SDN Bleber I yang berjumlah 28 anak, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Siswa diharuskan untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat diketahui bahwa siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS Pada pra tindakan, siswa masuk dalam kategori berminat sebesar 14,29 %. Pada siklus I siswa masuk dalam kategori berminat meningkat menjadi 67,86%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,29%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPS sebelum diberi tindakan, diketahui bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru masih menekankan pada ceramah dalam penyampaian materi, sehingga siswa lebih banyak mendengarkan dan terlihat bosan karena siswa menjadi pasif. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005: 206) mengungkapkan bahwa metode ceramah seperti itu memiliki kekurangan, yaitu (1) kegiatan pengajaran menjadi verbalisme; (2) siswa yang lebih tanggap dari visual akan menjadi rugi dan siswa yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya; (3) bila terlalu lama membosankan; sulit mengontrol sejauh mana

perolehan belajar siswa; dan (5) menyebabkan anak didik pasif.

Ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa terlihat kurang memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini terlihat banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan sesuatu, siswa memilih untuk mengobrol dengan teman, ada yang bermain sendiri, melamun dengan tatapan kosong, dan tidak konsentrasi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Dalyono (2009: 235) tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Ada tidaknya minat terhadap pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran tersebut.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Tidak ada seorang siswapun yang masuk dalam kategori sangat berminat. Masih banyak siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Maka dari itu, perlu dilaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan minat belajar IPS. Tindakan yang dipilih oleh peneliti pada siklus I adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Model

pembelajaran kooperatif tipe *TGT* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPS.

Menurut Nur Asma (2006: 54), Model *TGT* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa akan berpindah ke kelompok masing-masing yang terdiri dari beberapa siswa dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan rekan kelompok lain yang memiliki kemampuan homogen untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamid (Etin Solihatun & Raharjo: 6) bahwa suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang diantara sesama anggota kelompok memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pengembangan kepribadian yang demikian, juga membantu mereka yang

kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar.

Pada siklus I, peneliti menemukan beberapa temuan. Temuan pertama adalah ketika penyampaian materi, guru kurang bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut tidak sesuai dengan pendapat Djaali (2008: 119) menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah sifat seseorang yang ingin mengetahui apa saja yang ada disekitarnya. Di dalam pikiran siswa tersebut selalu timbul berbagai pertanyaan, di mana ia selalu berusaha untuk mencari jawabannya, baik dengan bertanya kepada orang lain maupun dengan mencari sendiri jawabannya.

Temuan kedua, adalah tidak adanya pemberian penghargaan (hadiah) kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika game turnamen. Hal tersebut tidak sesuai dengan pendapat Syaiful B. D dan Azswan Zain (1997:167) yang menyatakan bahwa pemberian ganjaran terhadap prestasi yang dicapai peserta didik dapat merancang untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dikemudian hari. Selain pujian dan nilai, guru juga memberikan hadiah untuk semangat belajar mereka. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2003:181) bahwa pengajaran yang memberikan insentif (hadiah) akan

membangkitkan motivasi siswa, dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul.

Meskipun terjadi peningkatan minat belajar IPS pada siklus I, namun peningkatan tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Masih terdapat 8 siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Maka dari itu perlu di perlukan langkah perbaikan pada proses pembelajaran IPS siklus II.

Perbaikan pertama, Guru berusaha bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dengan cara banyak mengajukan pertanyaan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugihartono, dkk. (2007: 79) bahwa perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ingin tahu perlu mendapatkan rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Agar siswa berminat dan memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru dapat menyampaikan materi dan metode secara bervariasi, senantiasa mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, dan banyak menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari untuk memperjelas konsep.

Kedua, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika

game turnamen. Hal yang dilakukan oleh guru tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2003: 181) yang menyatakan bahwa siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaannya, cenderung bekerja lebih baik dari pada siswa-siswa yang dimarahi atau dikritik karena pekerjaannya yang buruk atau karena tidak adanya kemajuan. Hal tersebut juga didukung Sri Anitah W, dkk. (2008: 7.28) menyatakan bahwa dalam situasi tertentu penguatan ketika pembelajaran dapat pula diberikan dalam bentuk simbol atau benda tertentu. Simbol dapat berupa tanda cek, komentar yang di tulus pada buku siswa, berbagai warna dengan tanda tertentu misalnya merah, kuning, hijau dll. Sementara itu, benda yang bisa digunakan sebagai penguat adalah benda-benda kecil yang harganya tidak mahal, tetapi berarti bagi siswa.

Upaya-upaya perbaikan yang diterapkan pada siklus II tersebut berdampak pada meningkatnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Peningkatan minat belajar IPS di setiap siklus tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat

Minat Belajar IPS (Wita Alfi Wulandari) 2.153 siswa. Model ini dapat mendorong siswa untuk tertarik ketika mengikuti pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif pada pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah dengan presentasi kelas, kerja tim, kuis, permainan dan penghargaan tim. Dalam TGT diperlukan bimbingan lebih intensif kepada siswa sehingga pada saat diskusi tidak hanya didominasi oleh siswa yang pintar melainkan oleh semua siswa yang ikut terlibat dalam diskusi. Guru menegur siswa yang melakukan tindakan negatif seperti mengobrol, mengantuk dan mengganggu temannya yang sedang melakukan diskusi kelompok. Selanjutnya untuk mengetahui minat, siswa diberikan angket. Dari hasil angket diketahui skor minat siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar IPS. Pada pra tindakan, persentase minat belajar IPS sebesar 14,29 %. Pada siklus I, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan terjadi peningkatan minat belajar IPS sebesar 53,57%, yaitu dari 14,29 % pada pra tindakan menjadi 67,86% pada siklus I. Pada siklus II, perbaikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang dilakukan pada saat presentasi kelas, dan penghargaan kelompok membuahkan hasil bahwa terjadi peningkatan minat belajar IPS sebesar 21,43%, yaitu dari 67,86% pada siklus I meningkat menjadi 89,29%

pada siklus II. Dengan demikian, pada siklus II indikator keberhasilan tindakan sudah tercapai

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2005). *Cooperative learning mempraktekkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, H. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eman Suherman, dkk (2003) *Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Bandung : Upi: JICA; IMSTEP.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2005). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosdakarya.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Syaiful B. D dan Aswan Zain . (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sri Anitah w, dkk. (2008). *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta: Depdiknas
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. (2006). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana
- Winkel. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.