



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN PERMAINAN TEKA  
TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS  
(POKOK BAHASAN PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH di SDN 1  
SETAIL KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2010/2011)**

**SKRIPSI**

Oleh

**Nurmara Natalia  
NIM 080210204184**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2011**



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN PERMAINAN TEKA  
TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS  
(POKOK BAHASAN PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH di SDN 1  
SETAIL KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2010/2011)**

**SKRIPSI**

**Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah  
Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh  
**Nurmara Natalia  
NIM 080210204184**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2011**

## HALAMAN PENGAJUAN

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN PERMAINAN TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS  
(POKOK BAHASAN PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH di SDN 1 SETAIL KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2010/2011)**

### SKRIPSI

diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Nama Mahasiswa : Nurmara Natalia**  
**NIM : 080210204184**  
**Angkatan Tahun : 2008**  
**Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 22 Desember 1987**  
**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Disetujui oleh:

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

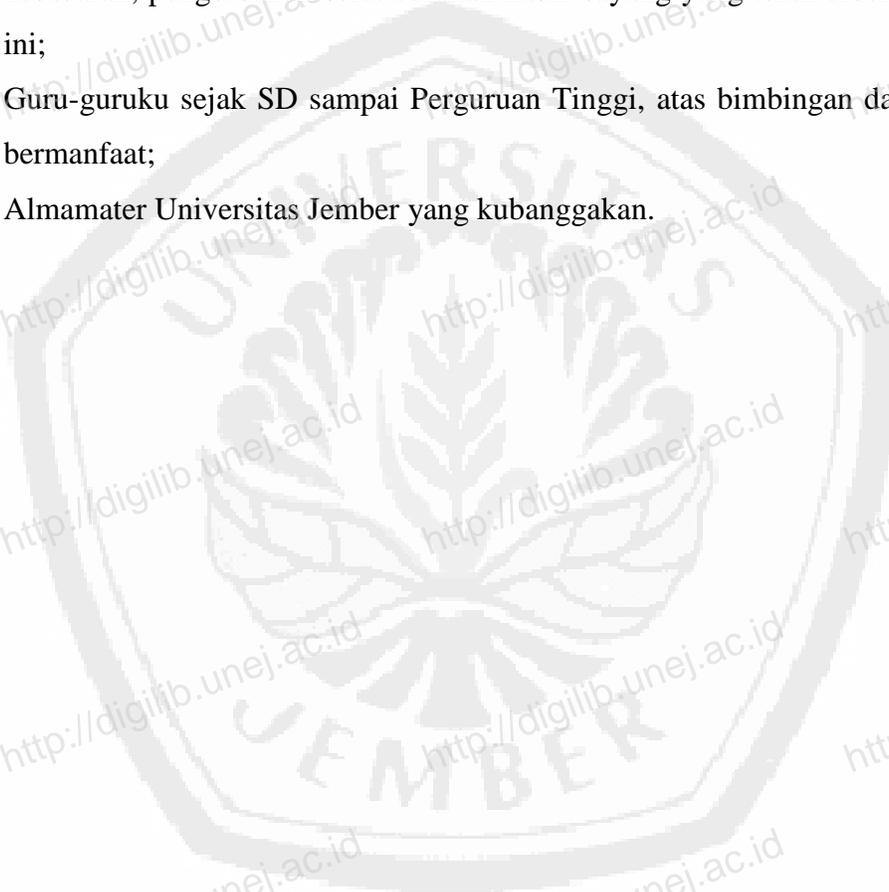
**Drs. Sugiyanto, M.Hum**  
**NIP. 19570220 198503 1 003**

**Drs. Sumarjono, M.Si**  
**NIP. 19580823 198702 1 001**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Sri Sudaryati dan Ayahanda Suprayitno atas untaian dzikir dan do'a yang telah mengiringi langkahku selama menuntut ilmu, dukungan, kegigihan, kesabaran, pengorbanan serta curahan kasih sayang yang telah diberikan selama ini;
2. Guru-guruku sejak SD sampai Perguruan Tinggi, atas bimbingan dan Ilmu yang bermanfaat;
3. Almamater Universitas Jember yang kubanggakan.



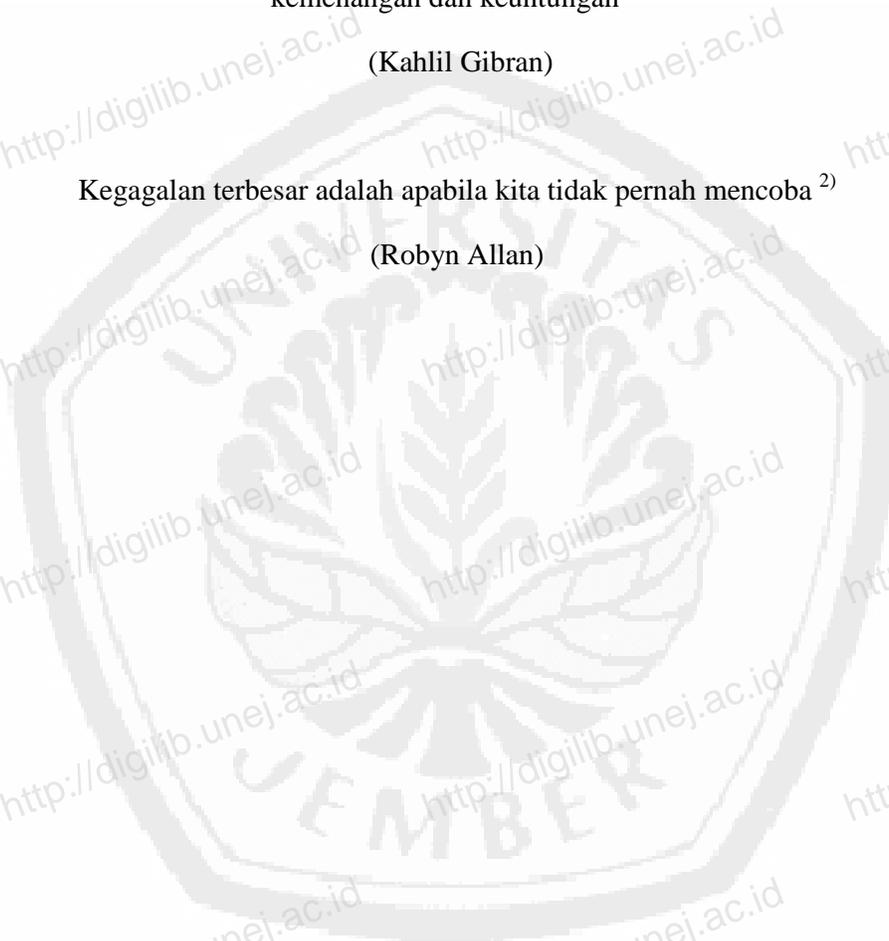
## MOTTO

Dalam kemenangan itu ada kekalahan yang tersembunyi dan dalam kekalahan itu ada kemenangan dan keuntungan <sup>1)</sup>

(Kahlil Gibran)

Kegagalan terbesar adalah apabila kita tidak pernah mencoba <sup>2)</sup>

(Robyn Allan)



---

<sup>1)</sup> [www.indoforum.org](http://www.indoforum.org). 2010. Kata-kata motivasi dan kata-kata bijak. [ 04 Juni 2011]

<sup>2)</sup> [www.indoforum.org](http://www.indoforum.org). 2010. Kata-kata motivasi dan kata-kata bijak. [ 20 Mei 2011]

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurmara Natalia

NIM : 080210204184

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul:

“PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN PERMAINAN TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS ( POKOK BAHASAN PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH di SDN 1 SETAIL KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2010/2011)” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan tidak benar.

Jember, 09 Juni 2011

Yang menyatakan,

Nurmara Natalia

080210204184

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament dengan Permainan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS (Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011)” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 09 Juni 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

### Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dra. Khutobah, M.Pd  
NIP 19561003 198212 2 001

Drs. Sumarjono, M.Si  
NIP 19580823 198702 1 001

### Anggota

Drs. Sugiyanto, M.Hum  
NIP 19570220 198503 1 003

(.....)

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd  
NIP. 19610729 198802 2 001

(.....)

Mengesahkan

Dekan FKIP Universitas Jember

Drs. H. Imam Mughtar, S. H, M. Hum  
NIP 19540712 198003 1 005

## RINGKASAN

**Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* Dengan Permainan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2010/2011.** Nurmara Natalia, 080210204184; 2011; 54 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran IPS di sekolah terutama di sekolah dasar selama ini cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang monoton misalnya ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Siswa juga sering diminta untuk mencatat penjelasan dari guru dan menghafal materi-materi tertentu sehingga membuat siswa merasa kurang menyenangkan pelajaran IPS yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan permainan teka teki silang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah di kelas V SD Negeri 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011?, (2) bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah di kelas V SD Negeri 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011 melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan permainan teka teki silang ? Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah, (2) meningkatkan hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi yang terdiri dari 30 siswa, 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen berdasarkan hasil pre test dan penilaian lain dari guru, untuk pembagian kelompok yang berikutnya didasarkan pada nomor undian yang mereka dapatkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi Dokumentasi, Observasi, Wawancara dan Tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif menganalisis data berupa observasi dan wawancara, sedangkan deskriptif kuantitatif menganalisis hasil tes individu.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 7 Maret 2011 sampai 24 Maret 2011 dengan subyek penelitian siswa kelas V SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi. Data yang dikumpulkan berupa penilaian aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil tes individu pada saat penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka Teki Silang berlangsung. Hasil analisis pada siklus I, aktivitas siswa secara klasikal mencapai 69,8% sedangkan secara kelompok mencapai 66,7%. Pada siklus II, aktivitas siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 12,5% menjadi 82,3%. Sedangkan secara kelompok mengalami peningkatan sebesar 21% menjadi 87,7%.

Analisis ketuntasan hasil belajar pada siklus I (Post test I) mencapai 53,3%, pada siklus II mencapai 80%. Hal itu berarti ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26,7%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, secara klasikal siswa kelas V mencapai ketuntasan belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan permainan teka teki silang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## PRAKATA

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Dengan Permainan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SD Negeri 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

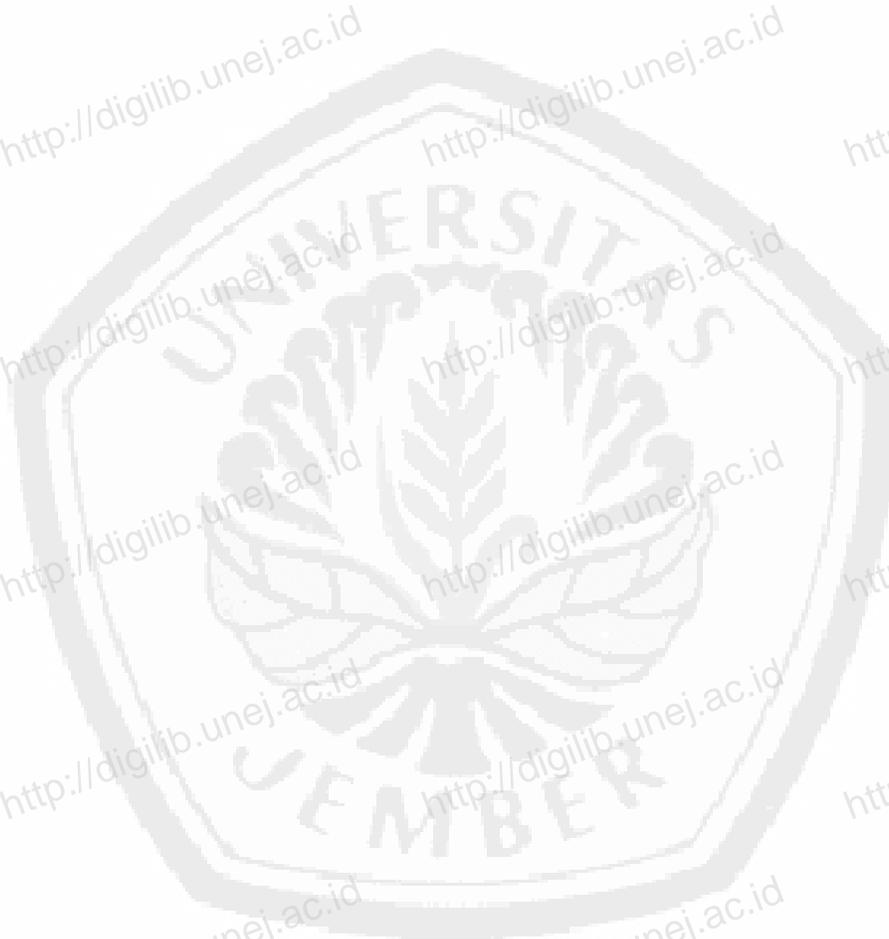
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Drs. Sugiyanto, M.Hum selaku dosen pembimbing I dan Drs. Sumarjono, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Sunardi, S.Pd selaku kepala SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian;
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Juni 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN .....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Pembelajaran IPS .....	8
2.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	9
2.4 Teka Teki Silang .....	13
2.5 Aktivitas Belajar.....	14
2.6 Hasil Belajar .....	16
2.6.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	16
2.7 Hipotesis Tindakan.....	17

<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	18
3.1 Tempat dan Subyek Penelitian.....	18
3.2 Definisi Operasional.....	19
3.3 Jenis Penelitian .....	20
3.4 Prosedur Penelitian.....	21
3.4.1 Tindakan Pendahuluan .....	22
3.4.2 Pelaksanaan Siklus I.....	22
3.4.3 Pelaksanaan Siklus II .....	25
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	26
3.5.1 Dokumentasi.....	26
3.5.2 Observasi.....	27
3.5.3 Wawancara .....	28
3.5.4 Test.....	28
3.6 Analisis Data .....	29
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	31
4.1 Tindakan Pendahuluan .....	31
4.2 Pelaksanaan Siklus .....	33
4.2.1 Pelaksanaan Siklus I.....	33
4.2.2 Pelaksanaan Siklus II .....	40
4.3 Temuan Penelitian.....	46
4.4 Pembahasan.....	47
<b>BAB 5 . KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
<b>DAFTAR BACAAN</b> .....	51
<b>LAMPIRAN</b> .....	54

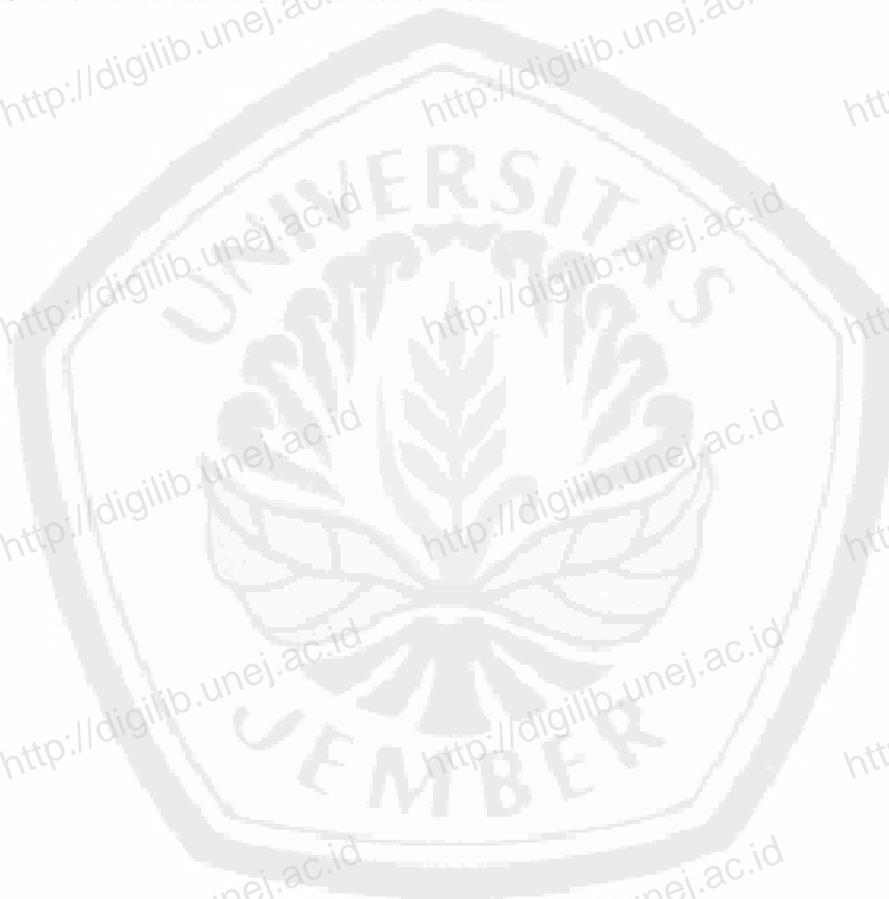
## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	10
3.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran.....	18
3.2 Kategori Aktivitas Siswa.....	30
3.3 Kategori Hasil Belajar Siswa.....	30
4.1 Nilai Pra Siklus.....	32
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	36
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	37
4.4 Nilai Siklus I.....	38
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	42
4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	43
4.7 Nilai Siklus II.....	44
4.8 Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	45

**DAFTAR GAMBAR**

Halaman

3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model ..... 21

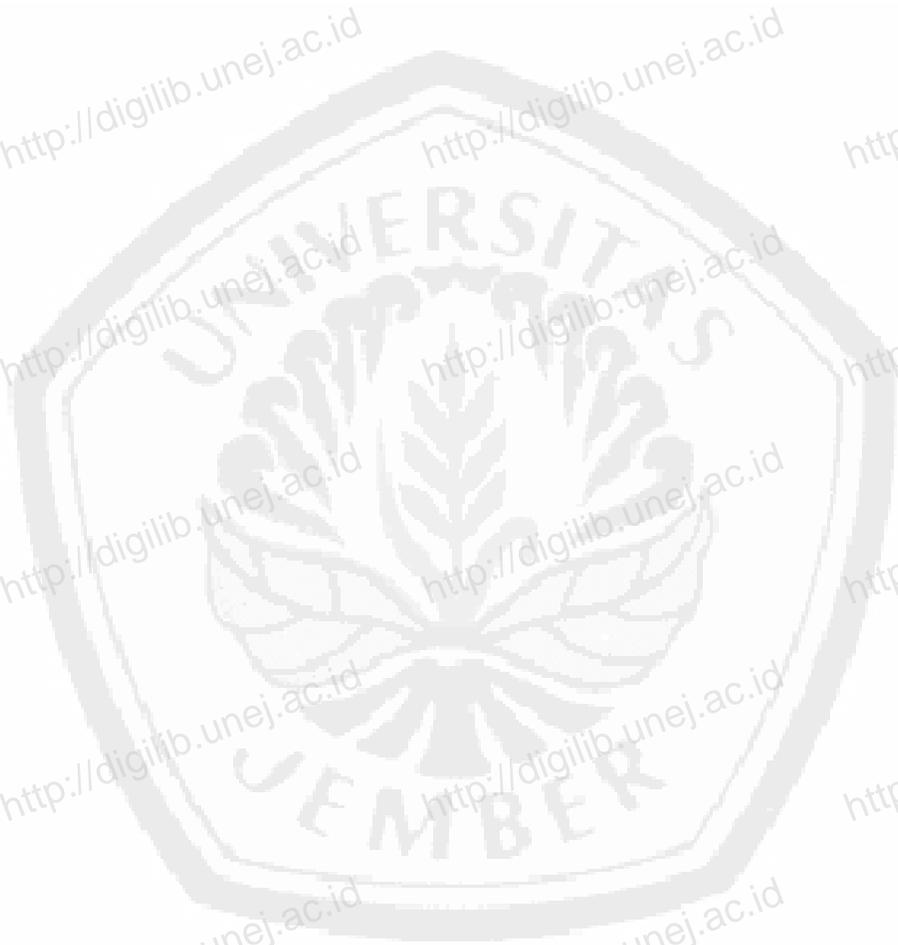


## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A. Matrik Penelitian</b> .....	54
<b>B. Pedoman Pengumpulan Data</b> .....	56
<b>C. Lembar Wawancara</b> .....	58
C.1 Wawancara Guru (Pendahuluan).....	58
C.2 Wawancara Guru (Setelah Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Permainan Teka Teki Silang) .....	59
C.3 Wawancara Siswa.....	60
<b>D. Lembar Observasi</b> .....	61
D.1 Aktivitas Guru.....	61
D.2 Aktivitas Siswa.....	65
D.3 Aktivitas Kelompok Permainan Teka Teki Silang.....	68
<b>E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran</b> .....	71
E.1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 1.....	70
E.2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 2.....	82
<b>F. Lembar Kerja Kelompok</b> .....	94
F.1 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1 Siklus I.....	94
F.2 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus I.....	96
F.3 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1 Siklus II.....	98
F.4 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus II.....	100
<b>G. Soal Individu</b> .....	102
G.1 Soal Individu Pertemuan 1 Siklus I.....	102
G.2 Soal Individu Pertemuan 2 Siklus I.....	103
G.3 Soal Individu Pertemuan 1 Siklus II.....	104
G.4 Soal Individu Pertemuan 2 Siklus II.....	105
G.5 Post Test Siklus I.....	106
G.6 Post Test Siklus II.....	107

<b>H. Kunci Jawaban Lembar Kerja Kelompok.....</b>	<b>108</b>
H.1 Kunci Jawaban Lembar Kerja Pertemuan 1 Siklus I.....	108
H.2 Kunci Jawaban Lembar Kerja Pertemuan 2 Siklus I.....	109
H.3 Kunci Jawaban Lembar Kerja Pertemuan 1 Siklus II.....	110
H.4 Kunci Jawaban Lembar Kerja Pertemuan 2 Siklus II.....	111
<b>I. Kunci Jawaban Soal Individu.....</b>	<b>112</b>
H.1 Kunci Jawaban Soal Individu Pertemuan 1 Siklus I.....	112
H.2 Kunci Jawaban Soal Individu Pertemuan 2 Siklus I.....	113
H.3 Kunci Jawaban Soal Individu Pertemuan 1 Siklus II.....	114
H.4 Kunci Jawaban Soal Individu Pertemuan 2 Siklus II.....	115
H.5 Kunci Jawaban Post Test Siklus I.....	116
H.6 Kunci Jawaban Post Test Siklus II.....	118
<b>J. Hasil Pengumpulan Data Wawancara.....</b>	<b>120</b>
J.1 Wawancara dengan Guru (Pendahuluan).....	121
J.2 Wawancara dengan Guru (Setelah Penerapan).....	122
J.3 Wawancara dengan Siswa.....	123
<b>K. Daftar Nama Siswa.....</b>	<b>125</b>
K.1 Daftar Nama Siswa Kelas Vb.....	125
K.2 Daftar Nama Siswa Berdasarkan Kemampuan Akademik.....	126
K.3 Pembagian Siswa Dalam Kelompok Heterogen (Siklus I).....	127
K.4 Pembagian Siswa Dalam Kelompok Heterogen (Siklus II).....	128
<b>L. Analisis Observasi Aktivitas Guru.....</b>	<b>129</b>
L.1 Analisis Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus I.....	129
L.2 Analisis Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus I.....	130
L.3 Analisis Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus II.....	131
L.4 Analisis Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus II.....	132
<b>M. Analisis Observasi Aktivitas Kelompok.....</b>	<b>133</b>
M.1 Analisis Aktivitas Kelompok Pertemuan 1 Siklus I.....	133
M.2 Analisis Aktivitas Kelompok Pertemuan 2 Siklus I.....	135

M.3 Analisis Aktivitas Kelompok Pertemuan 1 Siklus II .....	137
M.4 Analisis Aktivitas Kelompok Pertemuan 2 Siklus II .....	139
<b>N. Analisis Observasi Aktivitas Siswa (Individu)</b> .....	141
N.1 Analisis Aktivitas Individu Pertemuan 1 Siklus I.....	141
N.2 Analisis Aktivitas Individu Pertemuan 2 Siklus I.....	143
N.3 Analisis Aktivitas Individu Pertemuan 1 Siklus II .....	145
N.4 Analisis Aktivitas Individu Pertemuan 2 Siklus II .....	147
<b>O. Analisis Hasil Nilai Post Test</b> .....	149
O.1 Analisis Hasil Nilai Post Test Siklus I.....	149
O.2 Analisis Hasil Nilai Post Test Siklus II .....	151
<b>P. Lembar Teka Teki Silang Tournament Individu</b> .....	153
P.1 Lembar TTS Tournament Individu Pertemuan 1 Siklus I.....	153
P.2 Lembar TTS Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus I.....	154
P.3 Lembar TTS Tournament Individu Pertemuan 1 Siklus II.....	155
P.4 Lembar TTS Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus II.....	156
<b>Q. Kartu Permainan Tournament Individu</b> .....	157
Q.1 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan 1 Siklus I.....	157
Q.2 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus I.....	161
Q.3 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan 1 Siklus II .....	166
Q.4 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus II.....	171
<b>R. Kunci Jawaban Tournament Individu</b> .....	176
R.1 Kunci Jawaban Tournament Individu Pertemuan 1 Siklus I .....	176
R.2 Kunci Jawaban Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus I .....	177
R.3 Kunci Jawaban Tournament Individu Pertemuan 1 Siklus II .....	178
R.4 Kunci Jawaban Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus II .....	179



## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang penting, karena pendidikan dapat membantu manusia untuk mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari baik pada masa sekarang maupun masa yang akan datang. Selain memiliki peranan penting dalam memperbaiki mutu sumber daya manusia, pendidikan juga digunakan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, untuk menyesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang pesat dalam era global perlu adanya upaya peningkatan mutu pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan tersebut antara lain dengan pembenahan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada kurikulum 2004 yaitu KBK, IPS digabung dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial (PKPS). Tujuan Pendidikan IPS Sekolah Dasar menurut KBK yaitu, (1) mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis, (2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial, (3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan, (4) meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global (Depdiknas, 2004).

Kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan KTSP, membagi pelajaran IPS (dalam kurikulum 2004 disebut PKPS) menjadi dua yaitu PKn dan IPS. PKn sebagai

nilai dan norma dan IPS sebagai pengetahuan sosial. Tujuan mata pelajaran IPS dalam KTSP agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut, (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional maupun global (Depdiknas,2006:47).

Melalui dokumen yang berupa hasil tes ulangan harian siswa kelas V, diketahui bahwa nilai yang dicapai oleh siswa pada mata pelajaran IPS masih kurang sesuai dengan Standart Ketuntasan Minimal yang ada di sekolah yaitu dengan target ketuntasan nilai 65. Sebanyak 70% dari 30 siswa di kelas V mencapai nilai kurang dari 65, yang berarti daya serap klasikal masih dibawah standar.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas V, diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPS di SDN 1 Setail disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain sumber belajar masih terbatas, metode dan teknik pembelajaran yang kurang menyenangkan, penggunaan media yang masih belum optimal serta interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru kurang terjalin. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung pada pencapaian target kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional, yaitu dengan ceramah dan pemberian tugas. Meskipun tidak selalu buruk, akan tetapi metode pembelajaran tersebut membuat siswa cenderung pasif dan cepat bosan karena siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Rasa bosan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang berminat untuk mengikuti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk menghilangkan rasa bosannya, siswa memilih untuk melakukan hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti mengobrol dengan teman dan bermain sendiri sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru dengan seksama dan pada

akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya tertentu yang dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 1 Setail adalah dengan cara merubah paradigma pembelajaran, dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Menurut Slavin (2008:8), belajar kooperatif adalah siswa belajar dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen dari segi gender, etnis dan kemampuan akademis untuk saling membantu satu dengan lainnya dalam mencapai tujuan bersama. Selanjutnya Johnson & Johnson (dalam Hobri,2009:46) menegaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif terdapat 5 unsur penting yaitu saling ketergantungan yang bersifat positif antar siswa, interaksi antarsiswa yang semakin meningkat, tanggung jawab individual, keterampilan interpersonal dalam kelompok kecil dan proses kelompok.

*Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang mempunyai konsep belajar sambil bermain. Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* tepat diterapkan untuk materi IPS karena dalam pembelajaran ini terdapat dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan akademik. Model ini menghendaki siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Tujuan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah menciptakan suatu situasi sedemikian sehingga keberhasilan anggota kelompok mengakibatkan keberhasilan kelompok itu sendiri. Oleh sebab itu, seorang anggota akan melakukan apa saja yang dapat membantu kelompok itu berhasil (Slavin, 1995: 16). Dalam pembelajaran model ini siswa tidak hanya mendengarkan guru yang sedang mengajar yang sering kali membuat siswa menjadi pasif, tetapi pada model ini siswa diajarkan untuk berpendapat dan bekerja kelompok sehingga nantinya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS.

Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pernah dilakukan oleh Faridah Yunia Ulfah (2009) dengan judul “Pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Semester I SD Negeri Dawuhan Lor 05 Kecamatan Sukodono Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2009/2010”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan ketuntasan hasil belajar secara klasikal adalah 96% dan aktivitas siswa meningkat 74,6%.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Jamian Rianto (2009) dengan judul “Peningkatan penguasaan materi perkalian melalui metode kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas III SD Negeri Jatian 02 Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2008/2009”. Pada penelitian ini presentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 70%. Sedangkan pada siklus II sebesar 87%. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Penerapan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini menggunakan sistem permainan akademik berupa teka-teki silang. Teka teki silang merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk tersebut dibagi ke dalam kategori “Mendatar” dan “Menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Dalam permainan teka teki silang, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok bermain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Dengan adanya permainan akademik ini diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga siswa tidak bosan dalam belajar IPS serta mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, karena siswa usia SD masih sangat senang bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Dengan Permainan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011“**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka teki silang yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di kelas V SD Negeri 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011 ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka teki silang pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di kelas V SD Negeri 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011 ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang terhadap pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di kelas V SD Negeri 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di kelas V SD Negeri 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011 melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka teki silang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

##### **1. Siswa**

Sebagai pengalaman belajar bersama sehingga dapat meningkatkan hubungan sosial dan mempermudah siswa memahami materi pelajaran.

##### **2. Guru**

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar IPS.

##### **3. Peneliti**

Dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam rangka mengembangkan pengetahuan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

##### **4. Lembaga**

Sebagai masukan dalam menemukan hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran serta sebagai upaya memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas, sehingga dapat menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan harapan akan diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan lembaga sekolah.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan dikemukakan teori yang berkaitan dengan ruang lingkup permasalahan penelitian ini. Berikutnya akan dikemukakan beberapa teori yang terkait dan menjadi dasar pemikiran dalam penelitian ini, yang disajikan dalam beberapa sub bab berikut :

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Faridah Yunia Ulfah (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Semester I SD Negeri Dawuhan Lor 05 Kecamatan Sukodono Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2009/2010” menunjukkan adanya perubahan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah tindakan. Berdasarkan hasil penelitian, sebelum tindakan sebanyak 17 siswa (68%) memperoleh nilai < 65 dan 8 siswa (32%) memperoleh nilai >65., dan rata-rata aktivitas siswa hanya 58,9%. Setelah tindakan I, sebanyak 15 siswa (60%) memperoleh nilai < 65 dan 10 siswa (40%) memperoleh nilai >65, tetapi aktivitas siswa sudah menunjukkan peningkatan menjadi 62,8%. Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat dari 62,8% menjadi 74,6%. Dan 8 dari 25 siswa belum mengalami ketuntasan (hanya 68% yang mencapai peningkatan). Pada siklus terakhir yaitu siklus III menunjukkan adanya 3 siswa yang tidak mengalami peningkatan, sedangkan yang lain dinyatakan tuntas (rata-rata peningkatan hasil belajar adalah 96%).

Jamian Rianto (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Penguasaan Materi Perkalian melalui Metode Kooperatif Tipe TGT pada Siswa Kelas III SD Negeri Jatian 02 Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2008/2009” juga menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode kooperatif model TGT ini cukup efektif, hal ini ditunjukkan dengan nilai adanya peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa dari 60% menjadi 77,67% dan ketuntasan belajar meningkat dari 70% menjadi 87%.

Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti memiliki kesamaan dan perbedaan. Kesamaannya adalah penelitian tindakan kelas ini sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan sama-sama dilaksanakan di tingkat sekolah dasar (SD). Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan sebagai penelitian, penelitian terdahulu dilaksanakan pada mata pelajaran IPA dan Matematika, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan pada mata pelajaran IPS.

## 2.2 Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan interaksi antara guru dan siswa yang istilah sebelumnya adalah proses belajar mengajar. Winataputra (2008:1.20) menyebutkan bahwa pembelajaran dirumuskan dalam pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Gagne *et al.* (dalam Winataputra, 2008:1.19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Pendapat lain menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:157)

Selanjutnya pengertian IPS dikemukakan oleh Mulyono (dalam Hidayati, Tanpa Tahun) memberi batasan IPS sebagai suatu pendekatan interdisipliner (*Interdisciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Ditegaskan pula oleh Saidiharjo (dalam Hidayati, Tanpa Tahun) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi

atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti : geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Diknas, 2006:125).

Pembelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain : mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global (Depdiknas, 2006:47).

### **2.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Slavin (2008:8) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen dari segi gender, etnis, dan kemampuan akademik, kemudian mereka secara bersama-sama saling membantu sosial menyelesaikan tugas-tugasnya yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya bertanggungjawab pada dirinya sendiri tetapi bertanggung jawab kepada kelompoknya.

Lie (dalam Isjoni 2009:16) menyebutkan *Cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur. Lebih lanjut dikatakan, *Cooperative Learning* hanya berjalan kalau sudah dibentuk kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran *cooperative learning* menurut Laungdren (dalam Slavin, 2008:13) yaitu :

- a. Para siswa harus memiliki apersepsi bahwa mereka tenggelam atau mati bersama;
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi;
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama;
- d. Para siswa berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok;
- e. Para siswa harus diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan berpengaruh terhadap evaluasi kelompok;
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama dalam belajar;
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif .

Menurut Ibrahim dkk (dalam Trianto, 2007:48) terdapat enam langkah utama dalam pembelajaran kooperatif yang diuraikan dalam Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

NO	LANGKAH-LANGKAH	TINGKAH LAKU GURU	TINGKAH LAKU SISWA
1.	Fase-1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar	Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Fase-2 Menyajikan informasi	Pengajar menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan	Siswa memperhatikan dan mencatat informasi yang diberikan oleh guru
3.	Fase-3 Mengorganisasikan	Pengajar menjelaskan kepada siswa bagaimana	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan

NO	LANGKAH-LANGKAH	TINGKAH LAKU GURU	TINGKAH LAKU SISWA
	siswa ke dalam kelompok belajar	caranya membentuk kelompok membentuk kelompok agar melakukan transisi secara efisien	yang diinformasikan guru
4.	Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Pengajar membimbing kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas	Siswa bertanya tentang hal yang belum dimengerti
5.	Fase-5 Evaluasi	Pengajar mengevaluasi kan hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya untuk ditanggapi oleh kelompok lain
6.	Fase-6 Memberi penghargaan	Pengajar mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Siswa mendapat penghargaan

Menurut Trianto (2007:49), model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, antara lain : *Student Team Achievement Division* (STAD), *Group Investigation* (GI), *Jigsaw*, *Team Assisted Individualization* (TAI), *Teams Games Tournament* (TGT), dan pendekatan structural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT)

*Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David Devries dan Slavin di John Hopkins University. *Teams Games Tournament* adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain. *Teams Games Tournament* mudah dilaksanakan karena tidak memerlukan ruangan dan peralatan khusus. Pada pembelajaran ini siswa dibawa pada permainan yang menyenangkan dan membangun. Selanjutnya siswa bermain dalam *tournament* yang menantang

untuk dapat mengumpulkan skor tertinggi dalam kelompoknya. Kelompok yang mendapat skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan (Slavin,1995-84).

Langkah-langkah dalam *Teams Games Tournament* (Slavin 2008:166) adalah sebagai berikut :

- a. Presentasi Kelas : pada tahap ini, guru memulai pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dengan memberikan penjelasan secara langsung kepada siswa secara klasikal mengenai tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.
- b. *Team* (kelompok belajar) : *Team* terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti permainan dengan baik.
- c. *Game* (permainan) : *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan empat sampai lima orang yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.
- d. *Tournament* : adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung di akhir minggu atau akhir unit, setelah guru mempresentasikan materi dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. *Tournament* ini memungkinkan siswa dari setiap tingkat untuk menyumbangkan skor bagi kelompoknya dengan maksimal. *Tournament* ini berfungsi sebagai review materi pelajaran.
- e. Penghargaan : langkah terakhir dalam pembelajaran teknik TGT adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi. Penghargaan kelompok didasarkan pada skor kelompok yang diperoleh dari poin yang didapatkan para siswa selama bersaing di meja turnamen. Penghargaan bertujuan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan sekaligus untuk menghargai usaha siswa selama mengikuti *tournament*.

Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka Teki Silang pada pokok bahasan Perjuangan Melawan Penjajah. Pembelajaran dalam penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah seperti yang tercantum di atas, dengan sedikit perubahan (modifikasi) disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi serta kondisi yang ada di lapangan.

#### 2.4 Teka Teki Silang

Teka Teki Silang atau biasa disebut TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk tersebut biasanya dibagi kedalam kategori "Mendatar" dan "Menurun" tergantung posisi kata-kata yang harus diisi (Wikipedia, 2008).

Dalam [Lifestyle.okezone.com](http://lifestyle.okezone.com) (2008) dipaparkan bahwa TTS memiliki banyak manfaat, antara lain :

1. Menanamkan sikap sabar, fokus dan teliti dalam dunia anak yang begitu spontan dan berwarna dalam mengerjakan apapun ;
2. Mengisi TTS dapat menjadi pilihan bermain bagi anak, jika dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan. Anak diajak memainkan imajinasinya untuk menghasilkan sebuah kata yang tepat sesuai pertanyaan melalui stimulus satu huruf baik di awal, tengah maupun akhir;
3. Saat anak mulai mencocokkan urutan pertanyaan dengan letak kotak secara mendatar atau menurun sesungguhnya hal tersebut pun dapat mengasah kecekatan, dimana kegiatan ini memerlukan koordinasi mata dan tangan. Pada saat itulah anak membiasakan diri untuk fokus serta berkonsentrasi agar menuliskan jawaban pada kotak yang tepat ;
4. Dalam mengerjakan TTS anak tak selalu mulus dalam menemukan jawaban atas pertanyaan yang ada. Ada kalanya anak menemukan pertanyaan yang sangat mudah namun bukan tak mungkin dia terhadang kesulitan. Hal ini tentu dapat dijadikan keuntungan jika mereka jeli melihatnya. Karena ditengah kesulitannya menemukan jawaban yang harus diisi ke dalam deretan kotak tersebut, sesungguhnya tanpa disadari anak tengah belajar mengendalikan emosi dan bersabar dalam mendapatkan sesuatu yang diinginkan ;

5. Anak akan mengerti bahwa tak selalu yang diinginkan bisa didapat dengan mudah bahkan terkadang harus didapatkan dengan usaha yang keras. Di sini pun anak dapat belajar memecahkan suatu permasalahan dengan cara serta usahanya sendiri.

Selain banyak manfaatnya, TTS juga memiliki kelemahan yaitu :

1. Pertanyaan yang dimuat pada media cetak, maupun elektronik terkesan kurang variatif dan terkesan diulang-ulang ;
2. Permainan TTS ini sesungguhnya bersifat adiktif sehingga memungkinkan anak untuk ketagihan. Jika anak berhasil memecahkan satu jawaban maka dapat dipastikan ia akan tertantang memecahkan jawaban berikutnya yang levelnya lebih sulit.

Permainan TTS dalam penelitian ini diberikan sebagai media permainan saja supaya materi yang disampaikan dapat menarik minat siswa dalam belajar dan bukan sebagai pengukuran hasil tes akhir dalam setiap siklus, sehingga dalam hal ini permainan TTS dapat digunakan sebagai latihan untuk menjawab soal dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran IPS. Alat-alat yang digunakan dalam permainan ini disiapkan langsung oleh peneliti sehingga siswa hanya tinggal mengaplikasikan permainan.

## **2.5 Aktivitas Belajar**

Aktivitas merupakan prinsip atau dasar yang penting dalam interaksi belajar. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat dan setiap orang yang belajar harus aktif. Jadi aktivitas disini juga berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut Nasution (1995:89) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang siswa akan berfikir selama berbuat, tanpa perbuatan maka

siswa tidak akan berpikir. Oleh karena itu, agar siswa aktif berpikir maka siswa akan diberi kesempatan untuk berbuat dan beraktivitas.

Diedrich (dalam Nasution, 1995:91) membuat suatu daftar yang berisi tentang macam kegiatan siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut :

- a. *visual activities*, yang termasuk di dalamnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain;
- b. *oral activities*, seperti: menanyakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi;
- c. *listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik dan pidato;
- d. *writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin;
- e. *drawing activities*, seperti: menggambar grafik, peta diagram;
- f. *motor activities*, seperti: melakukan percobaan, melakukan konstruksi, memperbaiki model dan bermain;
- g. *mental activities*, seperti: menggali, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan;
- h. *emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat dan bergairah, berani, tenang, gugup.

Aktivitas belajar siswa dapat diketahui dengan mengadakan observasi selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini, aktivitas siswa yang diamati adalah *oral activities* melalui kegiatan bertanya dan mengeluarkan pendapat, *listening activities* melalui diskusi dan mendengarkan penjelasan dari guru, *motor activities* melalui bermain teka teki silang, dan *mental activities* berupa kegiatan memecahkan soal. Empat aktivitas tersebut dipilih karena dapat diamati dan dinilai secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

## 2.6 Hasil Belajar

Slameto (1995:3) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan individu yang berlangsung secara berkesinambungan. Hasil belajar dapat terlihat setelah seseorang menerima pengalaman belajar. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pengalaman, tingkah laku dan sikap. Menurut Sudjana (1992:22) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima dan menguasai informasi dari pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Gagne (dalam Noehi Nasution, 2006: 47) bahwa “Hasil belajar meliputi informasi verbal, keterampilan-keterampilan intelektual, strategi-strategi kognitif, sikap-sikap dan keterampilan-keterampilan”. Berdasarkan pendapat tersebut maka hasil belajar adalah kemampuan dalam menguasai dan memahami informasi yang telah diperolehnya, sehingga dapat menampilkan perubahan.

Untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dapat dilakukan dengan penilaian. Penilaian hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik menggunakan instrumen tes maupun non tes. Penilaian dari ranah kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan tes sebagai alat ukurnya.

### 2.6.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (1995:54-72), menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

- a. Faktor Intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri, meliputi:
  - 1) Faktor jasmani, seperti kesehatan, cacat tubuh ;
  - 2) Faktor psikologis, seperti intelegensi, minat, bakat, kesiapan dan kematangan ;
  - 3) Faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor Ekstern, terdiri dari :

- 1) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan ;
- 2) Faktor sekolah, salah satunya adalah metode mengajar. Metode mengajar yang kurang baik menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa kurang baik pula, untuk itu diperlukan suatu kemampuan dari guru untuk memilih metode mengajar yang sesuai serta menggunakan media yang menunjang proses belajar mengajar.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

## 2.7 Hipotesis Tindakan

Menurut WJS Purwadarminta (1989:310) Hipotesis adalah sesuatu yang dianggap benar untuk alasan/pengutaraan pendapat meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan. Menurut Arikunto (2002:64) Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Menurut Susetyo (2005:6) Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan penelitian tindakan kelas. Menurut Soedarsono (2005:14) Hipotesis tindakan dipahami sebagai suatu dugaan yang bakal terjadi jika suatu tindakan dilakukan atau dengan kata lain hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang diteliti.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan adalah jawaban yang masih bersifat sementara karena masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang diperoleh dari penelitian atau eksperimen.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan permainan teka teki silang dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah, hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Setail kecamatan Genteng kabupaten Banyuwangi meningkat.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang meliputi tempat dan subjek penelitian, desain penelitian, perencanaan, tindakan, metode pengumpulan data dan analisa data.

#### 3.1 Tempat dan Subyek Penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 30 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Setail Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi semester II Tahun Ajaran 2010/2011, tepatnya pada pertemuan ke-8 (delapan). Rincian jadwal pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Hari/tanggal	Jam	Kegiatan	Materi
I	Senin, 07-03-2011	10.40-12.00 WIB	Pembelajaran I Siklus I	RPP I (penjajahan Belanda di Indonesia)
II	Kamis, 10-03-2011	10.00-12.00 WIB	Pembelajaran II Siklus I	RPP II (perlawanan menentang penjajahan Belanda)
III	Senin, 14-03-2011	10.40-11.30 WIB	Tes Akhir Siklus I	RPP I dan RPP II
IV	Kamis, 17-03-2011	10.00-12.00 WIB	Pembelajaran I Siklus II	RPP III (perjuangan melawan penjajah Jepang)
V	Senin, 21-03-2011	10.40-12.00 WIB	Pembelajaran II Siklus II	RPP IV (tokoh-tokoh penting pergerakan nasional)
VI	Kamis, 24-03-2011	10.00-11.00 WIB	Tes Akhir Siklus II	RPP III dan RPP IV

### 3.2 Definisi Operasional

Definisi Operasional bertujuan untuk memberi batasan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian agar tidak menimbulkan persepsi yang berlainan, menyamakan pandangan penulis dan pembaca. Adapun istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini adalah:

#### a. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan suatu strategi dalam pembelajaran yang disusun untuk membantu mengembangkan kerja sama dan interaksi antar siswa melalui kelompok yang dibentuk untuk menghilangkan persaingan negatif yang terjadi di dalam kelas. Pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang heterogen. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (pre test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok. Setelah guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompok, guru mengadakan kompetensi atau tournament kelompok dengan ketentuan siswa yang dapat menyelesaikan dengan benar dan cepat akan diberikan *reward*.

#### b. Permainan teka-teki silang

Permainan teka-teki silang adalah suatu permainan yang dimasukkan dalam pembelajaran IPS sebagai media pembelajaran yang berupa ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) yang harus diisi dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk tersebut biasanya dibagi kedalam kategori "Mendatar" dan "Menurun" tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

### **c. Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas belajar merupakan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, mental dan emosional. Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini meliputi kegiatan siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru, diskusi dalam kelompok, memecahkan soal saat permainan, mengerjakan soal individu dengan jujur, serta aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

### **d. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah keberhasilan seseorang setelah mengalami proses belajar yang merupakan wawasan, pemahaman, yang tidak hanya terbatas pada situasi dimana hasil itu diperoleh, tetapi dapat ditransfer atau digunakan dalam situasi-situasi lain. Untuk mengukur kemajuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka salah satu cara yang digunakan adalah dengan tes. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain.

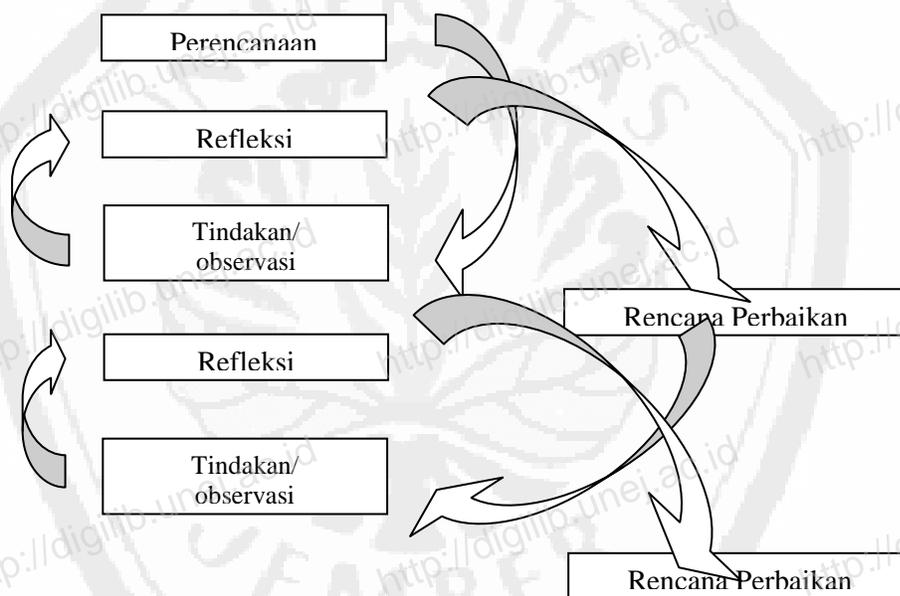
## **3.3 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus (Kunandar, 2008:44-45).

Penelitian ini direncanakan menggunakan dua siklus. Hal ini bertujuan agar dalam proses belajar mengajar diharapkan hasil belajar dapat mencapai ketuntasan. Siklus pertama dipakai sebagai acuan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua,

sedangkan siklus kedua dilakukan untuk meyakinkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan untuk membuktikan bahwa pelajaran dapat digunakan dalam indikator yang berbeda dalam materi yang sama.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto,2006:97), yaitu penelitian tindakan kelas dalam bentuk spiral yang terdiri dari empat fase, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Keempat fase tersebut saling berhubungan dalam siklus yang berulang.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Bentuk Spiral dengan 4 Fase

### 3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

### 3.4.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan ini dilakukan sebelum pelaksanaan siklus untuk mengetahui kondisi belajar siswa sebelum tindakan dan sebagai upaya untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun kegiatan yang diambil meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Observasi ketika pembelajaran IPS berlangsung untuk mengetahui cara guru mengajar dan cara belajar siswa;
- b. Wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui tingkatan hasil belajar siswa kelas V;
- c. Pemberian tes awal di kelas V yang diambil sebagai subyek penelitian untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi IPS pokok bahasan Perjuangan Melawan Penjajah.

### 3.4.2 Pelaksanaan Siklus I

Tahap-tahap dalam siklus I meliputi :

#### a. Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan tindakan adalah :

- 1) Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif menggunakan permainan TTS ;
- 2) Menyiapkan media TTS dan kelengkapannya yang akan digunakan sebagai media permainan bagi siswa ;
- 3) Menyusun daftar kelompok siswa yang didasarkan pada tes awal ;
- 4) Menyusun alat evaluasi (test) sebagai penelitian ranah kognitif, yaitu lembar soal individu ;
- 5) Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran ;
- 6) Membuat pedoman wawancara.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Adapun tujuan dari tindakan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan, keberhasilan dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan teka teki silang.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan antara lain :

- 1) Guru memberikan motivasi dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik untuk menerima pelajaran ;
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ;
- 3) Pembentukan kelompok oleh guru secara heterogen sesuai dengan tingkat kognitif dan jenis kelamin siswa. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 siswa (kelompok awal).
- 4) Guru menyampaikan materi dan prosedur permainan teka teki silang kepada siswa ;
- 5) Guru membagikan Lembar Kerja Kelompok pada tiap kelompok untuk didiskusikan;
- 6) Guru meminta perwakilan dari salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas;
- 7) Guru membacakan kelompok yang mendapat skor tertinggi;
- 8) Tiap kelompok diacak untuk kemudian menempati meja turnamen sesuai dengan arahan dari guru;
- 9) Perwakilan dari tiap kelompok menempati meja turnamen yang telah ditentukan oleh guru;
- 10) Guru membagikan lembar TTS kepada tiap siswa dan satu paket kartu soal kepada tiap meja turnamen;
- 11) Tiap siswa dalam satu meja turnamen wajib mengambil kartu soal secara bergiliran sampai kartu soal habis terjawab;
- 12) Siswa yang tidak bisa menjawab kartu soal, harus meletakkan kembali kartu soal tersebut di urutan yang paling bawah dalam keadaan tertutup;

- 13) Setelah permainan selesai, siswa kembali pada kelompok awal dan menentukan team pemenang dengan cara menghitung jumlah soal yang telah mereka jawab dengan benar, kelompok dengan jumlah soal benar terbanyak itulah yang menjadi pemenang;
- 14) Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa seputar materi yang dianggap sulit;
- 15) Siswa mengerjakan soal individu yang diberikan oleh guru sesuai dengan materi yang telah mereka pelajari;
- 16) Siswa membahas hasil pekerjaan mereka dibawah bimbingan guru;
- 17) Guru memberikan bintang penghargaan kepada team pemenang serta memberikan motivasi kepada team yang lain untuk lebih semangat pada tournament yang berikutnya.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama-sama dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dibantu oleh 5 observer (guru dan teman sejawat). Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran di kelas sehingga diketahui kekurangan atau kendala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi kepada siswa dilakukan bersamaan dengan tindakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang berdasarkan pada metode ilmiah yang meliputi : aktivitas siswa dalam kerja kelompok, mendengarkan penjelasan guru, kemampuan memecahkan soal dalam permainan, dan menaruh minat saat beraktivitas (KBM). Sedangkan observasi kepada guru untuk menggambarkan proses pembelajaran.

Sebelum kegiatan observasi dilaksanakan, peneliti mengadakan koordinasi terlebih dahulu dengan pihak-pihak yang akan menjadi observer dengan tujuan untuk menginformasikan kepada pihak observer tentang hal-hal yang akan diamati dan penilaian aktivitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta penyerahan lembar observasi dari peneliti kepada observer.

#### d. Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari suatu tindakan kelas. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisis, memahami, menjelaskan, menyimpulkan hasil tes, observasi, wawancara dan hasil kegiatan selama pembelajaran berlangsung.

Tahap refleksi diperlukan untuk mengkaji segala hal yang telah terjadi selama pelaksanaan tindakan dan observasi berlangsung. Berdasarkan hasil tindakan yang disertai observasi dan refleksi, maka peneliti dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Tindakan pada siklus II dilakukan bila dalam siklus I belum terjadi peningkatan hasil belajar yang diharapkan.

#### 3.4.3 Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan yang dilakukan meliputi :

##### a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan pada siklus ini adalah meninjau pembelajaran yang terlihat pada siklus I dan diperbaiki pada siklus II berdasarkan hasil refleksi.

##### b. Tindakan

Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II sama halnya dengan langkah-langkah pelaksanaan tindakan pada siklus I, yang membedakan adalah sub pokok bahasan yang diberikan pada siswa serta pembentukan kelompok yang disesuaikan dengan nomor undian yang diambil oleh siswa pada pertemuan 2 siklus I. Pembentukan kelompok baru pada siklus II ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan interaksi dengan teman-temannya.

##### c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama-sama dengan pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini yang diobservasi adalah segala sesuatu yang terjadi

selama pelaksanaan tindakan yang meliputi aktivitas siswa secara individu maupun aktivitas kelompok dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

#### d. Refleksi

Refleksi pada tindakan ini adalah menganalisis hasil yang diperoleh pada hasil tes, observasi, tugas, wawancara dan hasil kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Membandingkan semua hasil yang telah diperoleh dengan siklus I yang telah dilakukan sebelumnya, apabila terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II maka kegiatan pembelajaran dianggap sukses. Siklus pembelajaran dihentikan jika 75% dari seluruh siswa mencapai nilai  $\geq 65$ .

### 3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2002:147). Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) Dokumentasi; (2) Observasi; (3) Wawancara/interview; (4) Tes.

#### 3.5.1 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, dokumen-dokumen, agenda, dan lain sebagainya (Arikunto, 2006:135). Dalam penelitian ini data yang diperoleh antara lain berupa :

##### 1. Daftar nama siswa

Daftar nama siswa diperoleh dari guru kelas V. Dari daftar tersebut, diketahui bahwa jumlah siswa seluruhnya adalah 30 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

##### 2. Nilai ulangan sebelum dilaksanakan penelitian.

Nilai ulangan diperoleh dari guru kelas V sebelum penelitian dilakukan.

### 3. Jadwal Pelajaran

Jadwal pelajaran diperoleh dari guru kelas V.

Dalam data daftar nama siswa dan nilai tes siswa sebelum penelitian, dapat diketahui siapa saja yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah sehingga dapat mempermudah peneliti dalam pembentukan kelompok kecil pada saat proses pembelajaran.

#### 3.5.2 Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara sengaja dan sistematis terhadap gejala yang tampak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi ini dilakukan secara sengaja untuk mengetahui aktivitas belajar siswa. Hal-hal yang diamati adalah aktivitas siswa baik kelompok maupun individu serta aktivitas guru selama pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Aktivitas individu yang diamati adalah sebagai berikut: mendengarkan penjelasan dari guru, diskusi dalam kelompok, memecahkan soal saat permainan, mengerjakan tes individu dengan jujur dan serta aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Sedangkan aktivitas kelompok sebagai berikut: kualitas interaksi, keterlibatan dalam bermain dan hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan dalam kelompok. Sementara aktivitas guru yang diamati adalah : guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menjelaskan tentang pembelajaran dengan permainan teka teki silang, guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen, guru memberikan bimbingan pada siswa saat siswa menghadapi kesulitan dalam bermain *teka teki silang*, guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran, guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya, guru memberikan tes individu disetiap akhir pembelajaran, guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir kegiatan pembelajaran, guru menjadwalkan tes dan menginformasikan pada siswa.

### 3.5.3 Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data untuk memperoleh data dan informasi dari seseorang secara lisan. Jenis wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin yang pertanyaannya sudah disiapkan oleh peneliti dan responden bebas mengembangkan jawaban sesuai dengan pertanyaan tersebut.

Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung dengan siswa dan guru, yaitu pada beberapa siswa dengan nilai yang bervariasi diantaranya nilai tinggi, sedang dan rendah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan permainan teka teki silang dan kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan teka teki silang yang telah dilakukan. Sedangkan wawancara pada guru dilakukan untuk mengetahui informasi prestasi belajar dan karakteristik perkembangan siswa.

### 3.5.4 Test

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, akal yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2006:223). Jenis test yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu: pre test dan post test. Pre test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilaksanakan sebelum kegiatan belajar mengajar. Post test bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka-teki silang .

### 3.6 Analisa data

Analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data yang telah diperoleh selama penelitian. Data tersebut berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi tersebut, dapat diketahui kelemahan dan kekurangan selama proses belajar mengajar berlangsung, dengan demikian setiap akhir pelaksanaan tindakan dilakukan kajian terhadap kelemahan dan hambatan kemudian diwujudkan dalam perbaikan rencana tindakan. Setelah itu dilaksanakan ke dalam pelaksanaan tindakan siklus berikutnya demikian secara berulang sampai batas siklus optimal.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data *deskriptif kualitatif* dan *kuantitatif*. Analisis data *deskriptif kualitatif* berupa hasil wawancara dan observasi, sedangkan data *deskriptif kuantitatif* diperoleh dari hasil tes individu. Analisis data merupakan penentu dalam menyusun dan mengolah data yang dikumpulkan guna mempermudah mendapatkan kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Beberapa data yang akan di analisis dalam penelitian ini adalah :

- a. Menghitung peningkatan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang, digunakan persentase keaktifan siswa ( $P_a$ ) dengan rumus :

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_a$  : Persentase aktivitas siswa

$A$  : Jumlah skor tiap indikator aktivitas yang diperoleh siswa

$N$  : Jumlah skor maksimum tiap indikator aktivitas siswa

Dengan kriteria aktivitas seperti tabel berikut ini :

**Tabel 3.2 Kategori Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa**

Persentase	Kriteria
$P \geq 80\%$	Sangat Aktif
$70\% \leq P < 80\%$	Aktif
$60\% \leq P < 70\%$	Cukup Aktif
$P < 60\%$	Tidak Aktif

Sumber: Ningtiasih (dalam Hobri, 2007:82)

- b. Untuk menghitung peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah pembelajaran menggunakan kooperatif learning tipe TGT dengan permainan teka teki silang, dapat dilakukan dengan rumus :

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan: Pt : Persentase peningkatan hasil belajar siswa

n : Jumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar

N : Jumlah seluruh siswa

**Tabel 3.3 Kategori Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Persentase	Kategori
$P \geq 90\%$	Sangat Baik
$80\% \leq P < 90\%$	Baik
$65\% \leq P < 80\%$	Cukup Baik
$55\% \leq P < 65\%$	Kurang Baik
$Pa < 55\%$	Tidak Baik

Sumber: Nurkancana (1990:93)

## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan pada penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 Februari 2011 dengan mendatangi SDN 01 Setail Genteng dengan tujuan:

- a. Menyerahkan surat ijin penelitian kepada Kepala SDN 01 Setail Genteng tentang penerapan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang pada mata pelajaran IPS di Kelas V.
- b. Pada hari sabtu, 26 Februari 2011 diadakan wawancara dengan guru kelas V untuk menentukan jadwal penelitian, mengetahui metode yang digunakan guru, mengetahui hasil belajar siswa, hambatan dan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara maka diperoleh informasi sebagai berikut :
  - 1) Pelaksanaan penelitian dan pengambilan data dimulai tanggal 7 Maret 2011 sampai selesai
  - 2) Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak terlalu aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media dan metode yang kurang menarik.
- c. Kegiatan observasi dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 Februari 2011 di kelas V. Dari hasil observasi diketahui bahwa:
  - 1) Dalam menyampaikan materi, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan penugasan. Sehingga siswa terlihat bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran;
  - 2) Saat guru menyampaikan materi, tidak ada siswa yang bertanya dan siswa kurang aktif menjawab pertanyaan guru;
  - 3) Saat siswa mengerjakan soal, guru lebih sering duduk tanpa memberikan bimbingan. Guru juga kurang memberikan motivasi dan penguatan.

Refleksi pada kegiatan pra siklus ini yaitu guru kurang membimbing siswa dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan beberapa siswa tidak bersemangat, berbicara dengan temannya, bahkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Interaksi antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa terlihat kurang terjalin sehingga hanya beberapa siswa saja yang mengerjakan tugas dari guru. Tanpa disadari oleh guru, kegiatan pembelajaran ini membuat siswa bosan dan kurang berminat dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan. Hasil belajar siswa dalam mendeskripsikan perjuangan para tokoh melawan penjajahan Belanda dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Nilai Prasiklus

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa Tuntas ( $\geq 65$ )	9	30%
Siswa Tidak Tuntas ( $< 65$ )	21	70%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa nilai siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar pada materi jatuhnya nusantara ke penjajah Belanda lebih banyak dibandingkan siswa yang tuntas. Siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 21 siswa (70%), sedangkan siswa yang mencapai nilai ketuntasan hasil belajar sebanyak 9 orang (30%). Berdasarkan pedoman ketuntasan siswa yang digunakan oleh pihak sekolah SDN 01 Setail siswa dikatakan tuntas hasil belajar jika siswa tersebut mendapat nilai  $\geq 65$  secara perorangan dan mencapai nilai  $\geq 75\%$  secara klasikal. Berdasarkan pernyataan tersebut dan observasi awal maka hasil belajar materi jatuhnya nusantara ke penjajah Belanda di SDN 01 Setail belum mencapai standar ketuntasan. Oleh karena itu, perlu upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar perlu adanya tindakan yang mampu meningkatkan

hasil belajar siswa yaitu dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang.

## **4.2 Pelaksanaan Siklus**

### **4.2.1 Pelaksanaan Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini, dilakukan beberapa kegiatan yang meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I (tersaji pada lampiran E.1). Lembar Kerja Kelompok (tersaji pada lampiran F.1 dan F.2) serta tes akhir siklus (tersaji pada lampiran G.5) yang sebelumnya didiskusikan dengan guru kelas V. Pedoman observasi aktivitas guru (tersaji pada lampiran D.1) dan aktivitas siswa secara individu dan kelompok (tersaji pada lampiran D.2 dan D.3).

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Sesuai dengan rencana yang telah disusun, penelitian ini berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan, dengan rincian sebagai berikut:

#### **Pertemuan 1**

Pelaksanaan pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka Teki Silang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 07 Maret 2011 pukul 10.40-12.00 WIB. Sesi membuka pelajaran dimanfaatkan guru (peneliti) untuk menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dengan bertanya jawab tentang materi penjajahan Belanda di Indonesia guna mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa mengenai materi tersebut. Pemberian motivasi berhubungan dengan materi yang akan diajarkan yaitu dengan memberi pertanyaan seperti: "Negara manakah yang pernah menjajah negara kita? untuk apa mereka menjajah negara kita?". Memasuki kegiatan inti, siswa dibagi menjadi 6 kelompok, dimana tiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang heterogen baik dari jenis kelamin, maupun dari tingkat kemampuan akademik siswa.

Pembagian kelompok selesai, guru(peneliti) menjelaskan secara singkat tentang materi penjajahan Belanda di Indonesia, setelah itu guru(peneliti) dibantu dengan observer membagi lembar kerja kelompok. Dengan menggunakan model

pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka Teki Silang, siswa dihadapkan pada permasalahan yang tertuang dalam lembar kerja kelompok sehingga siswa berpikir dan menemukan jawaban untuk memecahkan masalah. Lembar kerja kelompok ini dirancang untuk menciptakan bentuk kerjasama dan komunikasi antar siswa dan mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Setelah semua kelompok selesai menjawab permasalahan di lembar kerja kelompok, guru meminta perwakilan dari kelompok yang selesai paling awal untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Sedangkan kelompok lain menyimak dan mengoreksi hasil kerja kelompok masing-masing. Pada pertemuan pertama, presentasi berjalan jauh dari kata maksimal. Mengingat selama ini guru di sana masih jarang menggunakan metode diskusi, sehingga siswa merasa canggung dengan metode tersebut. Hal ini terlihat peserta diskusi kurang tertib, hanya sebagian siswa yang terlibat aktif untuk menyimak, memberi tanggapan dan bertanya. Kelompok lain yang tidak mempresentasikan hasil pekerjaannya terlihat acuh dan tidak antusias dengan kegiatan pembelajaran.

Permainan dilanjutkan ke tahap tournament individu, dimana setiap kelompok akan mengirimkan wakilnya untuk menempati meja tournament yang telah ditentukan oleh guru. Setiap meja tournament akan diisi oleh 6 orang dengan kemampuan akademik yang sama tetapi berasal dari kelompok yang berbeda. Masing-masing dari mereka harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal dan menuliskan jawabannya pada lembar teka teki silang yang telah disediakan. Sebelum tournament individu berlangsung, tiap meja tournament akan mendapatkan satu set kartu soal dan 6 lembar teka teki silang untuk masing-masing peserta tournament. Setiap siswa mengambil kartu soal secara bergiliran sampai semua kartu soal habis terjawab. Setelah tournament selesai, masing-masing siswa kembali ke kelompok semula kemudian menghitung jawaban benar yang mereka peroleh pada saat tournament. Kelompok yang mendapatkan jawaban benar paling banyak adalah pemenangnya. Kelompok yang menjadi pemenang berhak mendapatkan bintang penghargaan dari guru.

Setelah seluruh rangkaian permainan selesai, pembelajaran diakhiri dengan pemberian soal individu (LKS) kepada siswa selama 25 menit dan penyampaian kesimpulan oleh guru dengan cara tanya jawab untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi disertai motivasi kepada siswa agar lebih berusaha pada pertemuan berikutnya.

## **Pertemuan 2**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 Maret 2011 pukul 10.00-12.00. Kegiatan pembelajaran sama dengan pertemuan pertama. Guru(peneliti) membuka pelajaran dengan mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari dan memberikan apersepsi mengenai perlawanan menentang penjajahan Belanda, “apakah kalian pernah mendengar julukan Ayam Jantan dari Timur ? Siapakah yang mendapat julukan tersebut ?”. Dilanjutkan dengan pembagian kelompok tetap seperti pada pertemuan pertama, guru dibantu dengan observer membagikan Lembar Kerja Kelompok. Siswa diharuskan menyelesaikan Lembar Kerja tersebut dalam waktu 20 menit. Setelah diskusi selesai, seperti pertemuan pertama guru(peneliti) meminta kelompok yang tercepat untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan kelompok yang telah presentasi mendengarkan dan menanggapi.

Setelah diskusi selesai, permainan dilanjutkan dengan tournament individu sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Tournament ini berlangsung selama kurang lebih 30 menit. Setelah tournament individu berakhir, sebelum siswa kembali pada kelompoknya masing-masing, guru memberikan kertas undian kepada masing-masing siswa. Kertas undian tersebut berisi nomor yang nantinya akan menentukan kelompok mereka di pertemuan berikutnya. Setelah proses undian selesai dan siswa telah kembali pada kelompoknya masing-masing, mereka kembali menghitung jumlah jawaban benar yang mereka peroleh kemudian guru (peneliti) memberikan reward pada kepada kelompok yang mendapat jawaban benar paling banyak pada saat tournament individu. Di akhir pembelajaran, diberikan soal individu kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru pada

pertemuan ini. Sebagai penutup, guru(peneliti) menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang telah diajarkan sebagai persiapan menghadapi tes yang dilakukan pada pertemuan berikutnya.

### c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati semua kegiatan yang terjadi, aktivitas guru dan aktivitas siswa serta tes selama proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berlangsung. Pelaksanaan observasi dibantu oleh 5 observer.

#### 1) Analisis data hasil observasi terhadap aktivitas guru

Observasi yang dilakukan terhadap guru selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* tersaji pada (lampiran L.1 dan L.2). lebih jelasnya, dapat dilihat pada Tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.2 Persentase Aktivitas Guru Selama Pembelajaran pada Siklus I

NO	AKTIVITAS GURU	PENILAIAN	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	1	2
2.	Guru menjelaskan tentang pembelajaran menggunakan model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan Teka Teki Silang	2	2
3.	Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen	3	3
4.	Guru memberikan bimbingan pada siswa saat siswa menghadapi kesulitan dalam bermain Teka Teki Silang dengan kelompoknya	2	3
5.	Guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran	2	2
6.	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran.	3	2
7.	Guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran	2	2
8.	Guru memberikan tes individu di setiap akhir pembelajaran	3	3
9.	Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir pembelajaran	2	2
10	Guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa	1	2
<b>Jumlah skor</b>		20	23
<b>Skor Maksimal</b>		30	30
<b>Persentase</b>		66,7%	76,7%
<b>Persentase rata-rata</b>		71,7%	

Berdasarkan pada Tabel 4.2 nilai aktivitas guru pada siklus I telah mengalami peningkatan sebesar 10%, yaitu pada pertemuan pertama 66,7% dan pertemuan kedua 76,7%, sedangkan presentase rata-rata pada siklus I sebesar 71,7%. Peningkatan aktivitas guru terlihat pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan bimbingan pada siswa saat menghadapi kesulitan dalam permainan TTS dengan kelompoknya, dan pada saat guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa, sedangkan untuk beberapa aspek yang tidak mengalami perubahan atau peningkatan akan dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pada siklus II, dimana yang masih kurang baik akan ditingkatkan dan yang sudah baik akan dipertahankan sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang kondusif.

## 2) Analisis hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran

Hasil observasi pada siklus I pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran tergolong cukup aktif. Hasil observasi aktivitas pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek	Prosentase		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Mendengarkan penjelasan guru	62,2%	76,7%	69,4%
2.	Diskusi dalam kelompok	72,2%	74,4%	73,3%
3.	Memecahkan soal saat turnamen	70%	78,9%	74,4%
4.	Mengerjakan tes individu dengan jujur	72,2%	73,3%	72,7%
5.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru	50%	68,9%	59,4%
	Ketercapaian	65,3%	74,4%	
	Rata-rata aktivitas individu		69,8%	69,8%

Berdasarkan Tabel 4.3, pada siklus I rata-rata aktivitas individu mencapai 69,8% dengan kategori cukup aktif. Pertemuan 1 ke pertemuan 2 peningkatan aspek individu mencapai 9,1% yang ditunjukkan bahwa pada pertemuan 1 hasil rata-rata mencapai 65,3% dan pada pertemuan 2 mencapai 74,4%. Hal ini disebabkan karena siswa masih belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning*. Dalam pembelajaran aktivitas individu masih ada

yang masuk kategori kurang yaitu aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Aktivitas mendengarkan penjelasan guru mencapai rata-rata sebesar 69,4% dengan kategori cukup aktif. Meskipun beberapa siswa masih sering terlihat berbicara sendiri dengan teman sebangku pada saat guru menjelaskan materi.

Aktivitas memecahkan soal saat tournament mencapai rata-rata 74,4% dengan kategori aktif, meskipun masih ada beberapa siswa yang tidak mampu memecahkan soal disebabkan oleh siswa sering berbicara sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan aktivitas individu pada siklus I rata-rata aktivitas individu mencapai 69,8%, hal tersebut dapat dimaklumi mengingat para siswa baru pertama kali melaksanakan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Teka Teki Silang.

### 3) Analisis terhadap pelaksanaan tes

Pada kegiatan selanjutnya, siswa diberikan soal ulangan harian siswa yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Maret 2011, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari kegiatan siklus I. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Nilai Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa Tuntas (> 65 )	16	53,3%
Siswa Tidak Tuntas (< 65 )	14	46,7%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil analisis ketuntasan belajar pada siklus 1 menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 53,3% dengan siswa tuntas sejumlah 16 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebesar 46,7% atau sebanyak 14 siswa. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 23,3% dari tahap sebelumnya yaitu tahap prasiklus yang menunjukkan bahwa siswa tuntas hanya sebesar 30%. Meskipun

mengalami peningkatan, tetapi SKM masih belum terpenuhi, sehingga hasil dari siklus I belum dapat dikatakan tuntas.

Hasil dari post test siklus I terlihat banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal pada soal nomor 3 dan 7 yang terlihat dari persentase jawaban benar hanya 40% dan 30%. Siswa masih kesulitan untuk menyebutkan isi aturan Tanam Paksa dan pengertian taktik Benteng Stelsel. Hal ini disebabkan karena siswa kurang mendengarkan penjelasan guru dan pada saat permainan baik secara kelompok maupun individu, siswa tidak benar-benar memperhatikan soal yang mereka kerjakan. Pada soal nomor 4 dan 6 merupakan soal yang memperoleh nilai tertinggi dibandingkan soal-soal yang lain, dan semua siswa menjawab dengan jawaban yang benar karena siswa hanya menjelaskan tentang keadaan rakyat Indonesia pada saat penjajahan Belanda serta menyebutkan tokoh-tokoh yang memimpin perlawanan rakyat Aceh melawan Belanda. Namun pada saat pelaksanaan post test tersebut, terdapat beberapa siswa yang mencontek teman sebangkunya, oleh karena itu perlu menjadi catatan bahwa evaluasi individu masih kurang tertib.

#### d. Refleksi

Dari hasil belajar siswa pada kelas V dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang, ada peningkatan dari nilai hasil belajar prasiklus mencapai 30% siswa yang tuntas, setelah diadakan siklus I ada peningkatan menjadi 53,3%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 23,3%. Walaupun ada peningkatan hasil belajar, tetapi hal itu masih belum memenuhi KKM di SDN 1 Setail karena suatu kelas dikatakan tuntas belajar apabila terdapat minimal 75% siswa yang mencapai skor  $\geq 65$ .

Belum tercapainya KKM ini, disebabkan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan guru(peneliti), masih banyak siswa yang mengandalkan temannya yang dianggap pandai, sehingga dalam evaluasi individu siswa tidak bisa menjawab soal. Pada saat dibentuk kelompok, siswa masih belum kompak dan terkesan gaduh, sedangkan guru(peneliti) masih terlihat kaku dalam

menerapkan model pembelajaran tersebut sehingga guru(peneliti) kurang menguasai kelas.

Berdasarkan refleksi pembelajaran di siklus I, maka pada siklus II perlu diadakan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

#### 4.2.2 Pelaksanaan Siklus II

##### a. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan beberapa kegiatan yang meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II (tersaji pada lampiran E.2). Lembar Kerja Kelompok (tersaji pada lampiran F.3 dan F.4) serta tes akhir siklus (tersaji pada lampiran G.6) yang sebelumnya didiskusikan dengan guru kelas V setelah pelaksanaan siklus I. Pedoman observasi aktivitas guru (tersaji pada lampiran D.1) dan aktivitas siswa secara kelompok dan individu (tersaji pada lampiran D.2 dan D.3).

##### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Sesuai dengan rencana yang telah disusun, pembelajaran ini berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut:

#### **Pertemuan 4**

Pertemuan keempat pada hari Kamis tanggal 17 Maret 2011, dimulai dengan membuka pelajaran melalui apersepsi untuk menumbuhkan motivasi siswa terhadap materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. Kemudian guru(peneliti) menyampaikan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan pembagian siswa menjadi 6 kelompok yang heterogen berdasarkan jenis kelamin dan tingkat kemampuan akademik siswa. Pembentukan kelompok tersebut didasarkan pada undian yang dilakukan oleh siswa pada pertemuan sebelumnya (pertemuan 2 siklus I). Tiap kelompok diberi lembar kerja kelompok, guru(peneliti) hanya memberi waktu 25 menit untuk berdiskusi dengan kelompoknya dilanjutkan dengan presentasi oleh perwakilan kelompok yang menyelesaikan soal dengan cepat. Pada pertemuan ini, terlihat siswa mulai terbiasa dengan diskusi, dan terlihat antusias menyimak kelompok yang presentasi dan bertanya apabila mereka tidak mengerti.

Setelah pelaksanaan permainan secara kelompok, dilanjutkan dengan permainan/ tournament secara individu. Seperti halnya pada pertemuan 1 dan 2 di siklus I, pada pertemuan ini siswa juga menempati meja tournament seperti yang telah ditentukan oleh guru. Pemberian bintang penghargaan dilakukan setelah tournament individu berakhir. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan soal secara individu kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Guru(peneliti) juga membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan memberikan pertanyaan pada beberapa siswa secara acak dan siswa antusias mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan.

### **Pertemuan 5**

Pertemuan kelima pada hari Senin tanggal 21 Maret 2011, pada tahap Apersepsi, guru(peneliti) mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Tbu Kita Kartini” bersama-sama. Dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. Setelah siswa membentuk kelompok, guru membagikan lembar kerja kelompok, dan secara berkelompok siswa menyelesaikan soal-soal yang ada di lembar kerja kelompok. Selesai berdiskusi guru(peneliti) meminta salah satu perwakilan anggota dari kelompok tercepat untuk mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi mereka. Pada saat presentasi, siswa aktif mengikuti dengan memberikan tanggapan, bertanya, dan menambah jawaban yang kurang tepat. Pada siklus kedua ini aktivitas sudah mulai terlihat jauh lebih baik daripada siklus pertama. Selanjutnya tournament individu berlangsung sesuai dengan kelompok pada pertemuan ke 4. Di akhir pembelajaran yaitu guru(peneliti) memberikan soal individu kepada siswa dan dilanjutkan dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan cara tanya jawab kepada siswa secara acak untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan didiskusikan. Setelah itu, guru(peneliti) memberikan reward kepada kelompok terbaik dalam tournament individu.

#### **c. Observasi**

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati semua kegiatan yang terjadi, aktivitas guru dan aktivitas siswa serta tes selama proses pembelajaran IPS

menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berlangsung. Pelaksanaan observasi dibantu oleh 5 observer.

1) Analisis data hasil observasi terhadap guru

Observasi dilakukan terhadap guru selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe *Teams Games Tournament* tersaji pada (lampiran D.3 dan D.4). Untuk lebih jelasnya, persentase aktivitas guru pada siklus II, dapat dilihat pada Tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Persentase Aktivitas Guru Selama Pembelajaran pada Siklus II

NO	AKTIVITAS GURU	PENILAIAN	
		Pertemuan 4	Pertemuan 5
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	3	3
2.	Guru menjelaskan tentang pembelajaran menggunakan model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan Teka Teki Silang	2	3
3.	Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen	3	3
4.	Guru memberikan bimbingan pada siswa saat siswa menghadapi kesulitan dalam bermain Teka Teki Silang dengan kelompoknya	2	2
5.	Guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran	2	3
6.	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran.	3	3
7.	Guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran	2	2
8.	Guru memberikan tes individu di setiap akhir pembelajaran	3	3
9.	Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir pembelajaran	2	2
10.	Guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa	2	2
<b>Jumlah skor</b>		24	26
<b>Skor Maksimal</b>		30	30
<b>Persentase</b>		80%	86,7%
<b>Persentase rata-rata</b>		83,4%	

Berdasarkan Tabel 4.5 terlihat bahwa aktivitas guru pada siklus II sudah mencapai kategori sangat aktif dengan peningkatan aktivitas guru sebesar 6,7%, hal itu berdasarkan persentase aktivitas guru pada pertemuan keempat yang mencapai 80% dan pada pertemuan kelima mencapai 86,7%. Peningkatan tersebut

dapat dicapai karena guru(peneliti) mampu mengatasi kelemahan dari setiap pertemuan.

## 2) Analisis hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran

Pada Siklus ini, hasil observasi aktivitas individu dapat dilihat pada Tabel

4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aspek	Prosentase		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Mendengarkan penjelasan guru	81,1%	84,4%	82,7%
2.	Diskusi dalam kelompok	83,3%	85,6%	84,4%
3.	Memecahkan soal saat turnamen	77,8%	84,4%	81,1%
4.	Mengerjakan tes individu dengan jujur	76,7%	88,9%	82,8%
5.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru	77,8%	83,3%	80,5%
	Ketercapaian	79,3%	85,3%	
	Rata-rata aktivitas individu		82,3%	82,3%

Berdasarkan Tabel 4.6 pada siklus II hasil observasi aktivitas individu sudah tergolong sangat aktif karena pada siklus I rata-rata aktivitas individu 64,8% menjadi 80,7%. Hal ini dapat dilihat bahwa peningkatan aktivitas siklus I ke siklus 2 sebesar 15,9%.

Hasil observasi pada aktivitas diskusi dalam kelompok pada siklus II sudah mencapai kategori sangat aktif yaitu 80,9%, dikarenakan siswa terlihat kompak dan saling bekerja sama pada saat berdiskusi. Aktivitas mendengarkan penjelasan guru juga termasuk kategori sangat aktif mencapai rata-rata 80,8% dikarenakan siswa sudah mampu beradaptasi dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik *Teams Games Tournament*.

Aspek memecahkan soal saat permainan dikategorikan aktif dan mencapai skor rata-rata 75,3%. Siswa mampu memecahkan soal dikarenakan siswa sudah mampu mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru, akan tetapi masih terdapat beberapa siswa kurang berpartisipasi dalam menjawab soal diskusi.

Semangat dalam beraktivitas mencapai kategori sangat aktif mencapai skor rata-rata 85,9% dikarenakan oleh siswa termotivasi menjadi terbaik diantara siswa yang lain sehingga aktivitas belajar siswa meningkat.

Pada siklus II dikategorikan sangat aktif karena siswa sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* dan siswa sudah dapat bekerjasama dengan baik. Pada permainan *Teams Games Tournament* dan evaluasi individu siswa benar-benar bersemangat untuk memperoleh hadiah (reward) dari guru(peneliti) dan mendapatkan nilai yang memuaskan.

### 3) Analisis terhadap pelaksanaan tes

Pada kegiatan selanjutnya, siswa diberikan evaluasi individu yang dilaksanakan pada Senin 14 Maret 2011, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari kegiatan siklus II. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Nilai Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa Tuntas ( $\geq 65$ )	24	80%
Siswa Tidak Tuntas ( $< 65$ )	6	20%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan Tabel 4.7, terlihat bahwa hasil ketuntasan belajar pada siklus II menunjukkan prosentase ketuntasan sebesar 80% dengan siswa tuntas sejumlah 24 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebesar 20% atau sebanyak 6 siswa. Berdasarkan analisis tersebut maka nilai KKM siswa baik secara klasikal maupun individu menunjukkan ketuntasan, dengan skor rata-rata 73,2.

Pada soal nomor 10 merupakan nomor soal yang mudah bagi siswa karena siswa hanya menyebutkan hal-hal yang dapat mereka lakukan untuk meneruskan cita-cita para pahlawan. Dari 10 soal yang diberikan, terdapat beberapa soal yang dianggap sulit bagi siswa, yaitu nomor 4, dan 8 dengan skor ketercapaian masing-masing 36,7% dan 43,3% .

Dari analisis tersebut, diketahui bahwa hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada tahap prasiklus, siswa tuntas hanya sebesar 30%, pada siklus I ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 23,3% menjadi 53,3% dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26,7% dari siklus sebelumnya menjadi 80%. Perbandingan persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini :

Tabel 4.8 Perbandingan persentase ketuntasan belajar siswa siklus I dan II

Observasi	$\Sigma$ siswa tuntas (nilai $\geq 65$ )	$\Sigma$ siswa tidak tuntas (nilai $< 65$ )	Ketuntasan
PraSiklus I	16	14	53,3%
Siklus II	24	6	80%
Peningkatan	8	8	<b>26,7%</b>

#### d. Refleksi

Pelaksanaan tes pada siklus II terlihat tertib dan serius. Hampir separuh dari jumlah siswa selesai mengerjakan sebelum waktu yang telah ditentukan. Pada hasil analisis tes siklus II, diketahui bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kurang memahami materi perjuangan melawan penjajahan Jepang dan tokoh-tokoh pergerakan Nasional dikarenakan materi yang terlalu banyak. Hal ini dapat terlihat dari rata-rata yang dicapai yaitu 73,2 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal sebesar 80% atau 24 siswa. Ketuntasan klasikal pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya sebesar 26,7% atau sebanyak 8 siswa. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan siswa sudah mampu beradaptasi dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* dan siswa mulai antusias setelah guru(peneliti) memberikan motivasi bahwa akan ada reward bagi siswa yang mencapai nilai tinggi. Keantusiasan siswa dapat ditunjukkan bahwa dalam mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

Hasil observasi terhadap guru (peneliti) pada siklus II yang dilakukan oleh observer dalam pembelajaran menunjukkan, aktivitas guru sudah mampu ditingkatkan. Guru(peneliti) memberikan semangat, penguatan dan motivasi kepada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya, serta membimbing

siswa sehingga siswa tidak lagi mengalami kesulitan menyelesaikan soal. Guru dalam melaksanakan model pembelajaran *Cooperative Learning* telah sesuai dengan skenario pembelajaran yang berpedoman pada indikator aktivitas guru mengajar, maka guru (peneliti) dalam menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dapat dikategorikan baik.

#### 4.3 Temuan Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II diperoleh beberapa temuan yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Dalam pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang, siswa terlihat bersemangat dan aktif ketika menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka saling berdiskusi dan bersama-sama memecahkan masalah, saling menjelaskan pada teman yang belum mengerti. Namun dalam kegiatan ini masih ada siswa yang tidak aktif dan hanya diam, hal ini karena kebiasaan siswa yang cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang disampaikan guru;
- 2) Dalam diskusi kelompok, siswa yang berkemampuan tinggi sangat berperan dalam membantu temannya yang berkemampuan rendah dan sedang. Ia memberi penjelasan pada temannya yang belum mengerti, selain itu juga mendorong mereka agar memberikan pendapatnya pada materi yang diselidiki sehingga hal ini membuat siswa yang berkemampuan sedang dan rendah merasa pendapatnya dihargai;
- 3) Kesulitan dalam penerapan pembelajaran ini adalah membutuhkan pengelolaan kelas yang baik dan waktu yang relative lama dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.
- 4) Dari hasil wawancara terhadap 3 orang siswa dapat diketahui bahwa secara umum mereka menyukai pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang, karena mereka dapat menyampaikan pendapatnya dan belajar memecahkan masalah secara bersama-sama sehingga dapat benar-benar memahami materi.

Terutama siswa yang berkemampuan sedang dan rendah. Dengan adanya kelompok kecil mereka dapat bertanya, meminta penjelasan tentang materi yang dianggap sulit pada temannya yang lebih pandai tanpa merasa malu dan takut seperti bertanya pada guru.

#### 4.4 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus sebanyak 2 kali pertemuan.

Selama kegiatan pembelajaran ini berlangsung, peneliti dibantu oleh 5 orang observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berlangsung dengan baik dan lancar, meskipun pada pertemuan awal siswa terlihat masih bingung dan canggung. Hal itu disebabkan siswa baru pertama kali belajar dengan menggunakan media teka teki silang sehingga masih menemukan kesulitan dalam pengerjaan soal teka teki. Masalah tersebut dapat diatasi dengan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan berikutnya siswa mulai terlihat menikmati pembelajaran ini bahkan siswa cenderung antusias untuk menyelesaikan soal teka teki silang baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa secara klasikal. Secara kelompok, penerapan pembelajaran ini dapat menciptakan iklim kerjasama yang baik antar anggota kelompok, hal itu dapat dilihat dari hasil observasi secara kelompok yang mengalami peningkatan di setiap pertemuan.

Setiap akhir siklus, dilaksanakan post test untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru.

Pelaksanaan post test berjalan dengan lancar dan tenang meskipun masih ada beberapa siswa yang bertanya kepada teman sebangkunya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus I nilai aktivitas guru secara rata-rata mencapai kategori aktif dengan persentase 71,7% sedangkan pada siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 83,4% dan termasuk pada kategori sangat aktif. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I tergolong cukup aktif dengan persentase 69,8% dan pada siklus II, aktivitas siswa tergolong sangat aktif dengan persentase 82,3%. Hasil tes pada tahap Pra Siklus hanya mencapai 30% siswa tuntas, pada Siklus I mencapai persentase ketuntasan sebesar 53,3% dan persentase ketuntasan pada Siklus II adalah 80% dengan jumlah 24 siswa yang tuntas. Berdasarkan analisis tersebut, diketahui bahwa peningkatan ketuntasan belajar siswa secara berturut-turut dari tahap pra siklus ke siklus I adalah sebesar 23,3% dan dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 26,7%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Setail, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang tepat digunakan pada materi perjuangan melawan penjajah karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara klasikal maupun individu.

## BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

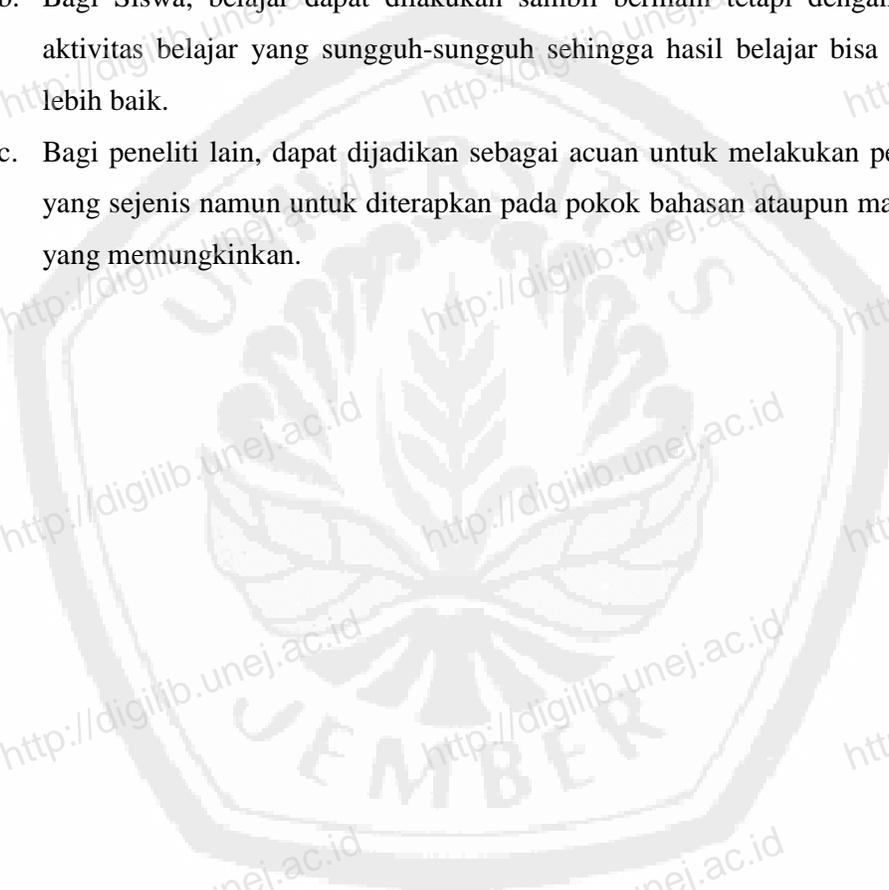
- a. Penerapan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang dapat meningkatkan aktivitas siswa . Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa secara klasikal sebesar 12,5% dan secara kelompok sebesar 21%. Pada siklus I, aktivitas siswa cukup aktif dengan rata-rata persentase secara klasikal sebesar 69,8% sedangkan secara kelompok mencapai persentase 66,7%. Sedangkan pada siklus II, aktivitas siswa menjadi sangat aktif karena secara klasikal mencapai 82,3% dan secara kelompok mencapai 87,7%. Berdasarkan peningkatan persentase tersebut, terbukti bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.
- b. Penerapan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis yang diperoleh, peningkatan hasil belajar secara klasikal dari tahap pra siklus ke siklus I adalah sebesar 23,3% sedangkan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 26,7% dengan persentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus sebesar 30%, siklus I sebesar 53,3% dan siklus II sebesar 80%. Artinya, model pembelajaran tersebut sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran materi perjuangan melawan penjajah karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* pada materi perjuangan melawan penjajah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Setail

Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi semester 2 tahun ajaran 2010/2011, maka saran yang diberikan adalah:

- a. Bagi guru, penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan teka teki silang dapat diterapkan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS, meskipun tidak diterapkan untuk semua pokok bahasan.
- b. Bagi Siswa, belajar dapat dilakukan sambil bermain tetapi dengan diikuti aktivitas belajar yang sungguh-sungguh sehingga hasil belajar bisa menjadi lebih baik.
- c. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang sejenis namun untuk diterapkan pada pokok bahasan ataupun materi lain yang memungkinkan.



## DAFTAR BACAAN

Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineksa Cipta.

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineksa Cipta.

Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.

Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hidayati. Tanpa Tahun. *Pengembangan Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. PJJICT.

Hobri, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* . Jember. UPTD Balai Pengembangan Pendidikan Kabupaten Jember

Hobri. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jember. FKIP UNEJ.

Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Lifestyle.okezone.2008. *Teka-Teki Silang Bikin Anak Pintar Berbahasa*. [serial online].

<http://lifestyle.okezone.com/index.php/Readstory/2008/02/14/196/83590./teka-teki-silang-bikin-anak-pintar-berbahasa>.

Nasution, S. 1995. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurkencana dan Sumantana. 1990. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Purwadarminta, WJS. 1989. *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rianto, Jamian. 2009. *Peningkatan Penguasaan Materi Perkalian melalui Metode Kooperatif Model TGT Pada Siswa Kelas III SD Negeri Jatian 02 Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2008/2009*. Elektronik Tugas Akhir. Jember: Universitas Jember.

Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemahan oleh Nurulita Yusron. 2008. Bandung : Nusa Media.

Soedarsono.2005. *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas dalam Pembelajaran*. Depdiknas RI.

Sudjana, N. 1992. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Ulfah, Faridah Yunia. 2009. *Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa kelas V Semester I SD Negeri Dawuhan Lor 05 Kecamatan Sukodono Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi. Jember : Universitas Jember.

Universitas Jember. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.

Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wikipedia. 2008. *Teka-Teki Silang*. [Serial Online].  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki\\_silang](http://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki_silang).



Lampiran A. Matrik Penelitian

**MATRIK PENELITIAN**

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Penerapan Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i> dengan Permainan Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011	<p>a. Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011 ?</p> <p>b. Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa</p>	<p>1. Variabel bebas: - Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i></p> <p>2. Variabel terikat: - Aktivitas belajar siswa - Hasil belajar siswa</p>	<p>1. Langkah-langkah pembelajaran atau tahapan dalam penerapan <i>cooperative learning tipe teams games tournament</i></p> <p>2. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran: - Mendengarkan penjelasan guru - Diskusi dalam kelompok - Memecahkan soal saat permainan - Mengerjakan tes individu dengan jujur - Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru</p>	<p>1. Subyek Penelitian: - Siswa kelas V SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi</p> <p>2. Informan: - Guru bidang studi IPS SDN 1 Setail - Siswa kelas V SDN 1 Setail</p> <p>3. Sumber belajar: - Literatur yang digunakan</p>	<p>1. Penentuan Daerah Penelitian : SDN 1 Setail Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi</p> <p>2. Desain Penelitian : PTK</p> <p>3. Penentuan Subyek Penelitian : siswa kelas V SDN 1 Setail Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi</p> <p>4. Prosedur Penelitian : - Perencanaan - Pelaksanaan Tindakan - Observasi - Refleksi</p> <p>5. Metode Pengumpulan Data: - Observasi - Wawancara - Tes - Dokumentasi</p>

	<p>kelas V pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011 ?</p>		<p>3. Hasil tes/post-test - Skor hasil tes</p>	<p>6. Analisis Data : Deskriptif kualitatif dan kuantitatif Rumus yang digunakan: a. Persentase aktivitas siswa <math display="block">Pa = \frac{A}{N} \times 100\%</math> Keterangan: Pa = Persentase aktivitas siswa A = Jumlah siswa yang aktif N = Jumlah seluruh siswa b. Persentase hasil belajar siswa <math display="block">Pt = \frac{n}{N} \times 100\%</math> Keterangan: Pt = Persentase hasil Belajar siswa n = Jumlah siswa yang tuntas belajar N = Jumlah seluruh siswa</p>
--	--	--	--	--

## LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

### 1. Metode Observasi

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Aktivitas guru kelas dalam mengajar siswa kelas V SD Negeri 1 Setail Genteng	Guru (Peneliti)
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan Teka Teki Silang	Siswa kelas V SD Negeri 1 Setail Genteng

### 2. Metode Wawancara

No	Data yang diambil	Sumber data
1.	Tanggapan guru tentang keaktifan siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan TTS	Guru kelas V SD Negeri 1 Setail Genteng
2.	Tanggapan guru tentang suasana pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan TTS	
3.	Tanggapan guru tentang penguasaan materi pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan TTS	
4.	Tanggapan guru tentang ketuntasan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan TTS	
5.	Tanggapan siswa tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan TTS	Siswa kelas V SD Negeri 1 Setail Genteng
6.	Kesulitan yang dihadapi oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan TTS	

## 3. Metode Tes

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Hasil nilai PreTest	Siswa kelas V SD
2.	Hasil pekerjaan siswa berupa Tes Individu yang dikerjakan secara mandiri	Negeri 1 Setail Genteng
3.	Hasil tes akhir (PostTest) siswa pada sub pokok bahasan Perjuangan Melawan Penjajah	

## 4. Metode Dokumentasi

No	Data yang diambil	Sumber data
1.	Nama siswa	Siswa kelas V
2.	Nilai post tes	Siswa kelas V
3.	Jadwal pelajaran	Guru kelas V SDN 1 Setail

## LAMPIRAN C. LEMBAR WAWANCARA

### C.1 Wawancara dengan Guru (Pendahuluan)

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan pada siswa, dan mengetahui informasi prestasi belajar, serta karakteristik perkembangan siswa

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelas V

Nama guru : .....

NIP : .....

Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru	Kesimpulan hasil wawancara
1. Metode pembelajaran apakah yang biasanya Anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran?		
2. Apakah siswa merasa senang dan memperhatikan penjelasan yang Anda berikan?		
3. Apakah Anda selalu memberikan latihan belajar pada siswa? jika iya, berupa latihan apa?		
4. Media apa sajakah yang Anda gunakan dalam menjelaskan materi IPS?		
5. Bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS ?		

Setail,.....2011

**Pewawancara**

**Nurmara Natalia**  
**NIM. 080210204184**

## C.2 Wawancara dengan Guru ( Setelah Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Permainan TTS )

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan TTS

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Guru Kelas

Nama Guru :

NIP :

Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru	Kesimpulan hasil wawancara
1) Bagaimana tanggapan Anda tentang keaktifan siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan TTS ?		
2) Bagaimana suasana pembelajaran yang tercipta selama pembelajaran berlangsung ?		
3) Bagaimana tanggapan Anda mengenai lembar penilaian observasi siswa secara individu maupun kelompok?		
4) Bagaimana kekurangan dan kelebihan pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan teka teki silang pada sub pokok Perjuangan Melawan Penjajah?		

Setail,.....2011

Pewawancara,

**Nurmara Natalia**  
**NIM. 080210204184**

**C.3 Wawancara dengan Siswa ( Setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan TTS)**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Bentuk : Wawancara Bebas

Nama Siswa :

Kelas / No. Absen :

<b>Pertanyaan Peneliti (Guru)</b>	<b>Jawaban Siswa</b>	<b>Kesimpulan hasil wawancara</b>
1) Apakah kamu suka dengan pembelajaran yang diterapkan?		
2) Apakah kamu merasa kesulitan dalam permainan teka teki silang ini?		
3) Kesulitan apa saja yang kamu hadapi selama proses pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan teka teki silang?		
4) Apakah kamu merasa ada peningkatan dalam penguasaan materi dan hasil belajar yang kamu capai melalui penerapan pembelajaran ini ?		

**Setail,.....2011**

**Pewawancara,**

**Nurmara Natalia  
NIM. 080210204184**

## LAMPIRAN D.1 LEMBAR OBSERVASI

**Tabel D.1 Aktivitas Guru pada kegiatan pembelajaran**

NO	AKTIVITAS GURU	PENILAIAN		
		1	2	3
1.	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran ?			
2.	Apakah guru menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan permainan teka teki silang?			
3.	Apakah guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen?			
4.	Apakah guru memberikan bimbingan pada siswa saat siswa menghadapi kesulitan dalam permainan teka teki silang dengan kelompoknya?			
5.	Apakah guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran?			
6.	Apakah guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran?			
7.	Apakah guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran?			
8.	Apakah guru memberikan tes individu di setiap akhir pembelajaran ?			
9.	Apakah guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir kegiatan pembelajaran ?			
10.	Apakah guru menjadwalkan tes dan menginformasikan pada siswa?			
Jumlah Skor yang dicapai				

Nilai aktivitas guru =  $\frac{\sum \text{skor}}{30} \times 100\% = \dots\dots\dots$

30

Setail,.....2011

Observer

(.....)

### **Kriteria penilaian aktivitas guru (peneliti)**

#### **Poin 1**

- 3 = Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan suara keras dan jelas
- 2 = Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan suara keras tetapi kurang jelas
- 1 = Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan suara pelan dan kurang jelas

#### **Poin 2**

- 3 = Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan TTS dengan suara keras dan jelas
- 2 = Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan TTS dengan suara keras tetapi kurang jelas
- 1 = Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan TTS dengan suara pelan dan kurang jelas

#### **Poin 3**

- 3 = Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil sesuai dengan RPP
- 2 = Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil, tetapi tidak sesuai dengan RPP
- 1 = Guru tidak membagi siswa menjadi kelompok kecil

**Poin 4**

- 3 = Guru selalu mengamati dan membimbing siswa dalam permainan TTS
- 2 = Guru kadang-kadang mengamati dan membimbing siswa dalam permainan TTS
- 1 = Guru tidak mengamati dan membimbing siswa dalam permainan TTS

**Poin 5**

- 3 = Guru selalu mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran
- 2 = Guru kadang-kadang mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran
- 1 = Guru tidak mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran

**Poin 6**

- 3 = Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya
- 2 = Guru kadang-kadang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya
- 1 = Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya

**Poin 7**

- 3 = Guru selalu memberikan penguatan dan dorongan selama kegiatan pembelajaran
- 2 = Guru kadang-kadang memberikan penguatan dan dorongan selama kegiatan pembelajaran
- 1 = Guru tidak memberikan penguatan dan dorongan selama kegiatan pembelajaran

**Poin 8**

- 3 = Guru memberikan tes individu pada seluruh siswa
- 2 = Guru memberikan tes individu pada sebagian siswa
- 1 = Guru tidak memberikan tes individu pada semua siswa

**Poin 9**

- 3 = Guru selalu membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir pembelajaran
- 2 = Guru kadang-kadang membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir pembelajaran
- 1 = Guru tidak membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir pembelajaran

**Poin 10**

- 3 = Guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa
- 2 = Guru menjadwalkan tes tetapi tidak menginformasikan kepada siswa
- 1 = Guru tidak menjadwalkan tes

**LAMPIRAN D.2 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

No	Nama	Aktivitas Siswa															Skor	Ketercapaian
		Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi dalam kelompok			Memecahkan soal saat turnamen			Mengerjakan Tes Individu dengan jujur			Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
dst																		

Nilai aktivitas siswa (Pa) =  $\frac{A}{N} \times 100\%$

Setail, ..... 2011  
Observer

Nurhayati

**Keterangan:**

## a. Mendengarkan Penjelasan Guru

- 3 = Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan cermat dan tenang, tanpa melakukan kegiatan lain (mengobrol dengan teman ataupun bermain sendiri)
- 2 = Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan sesekali mengobrol dengan teman serta melakukan aktivitas sendiri  $< 3$  kali
- 1 = Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih sering mengobrol dengan teman dan melakukan aktivitas lain ( $> 3$  kali)

## b. Diskusi dalam kelompok

- 3 = Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berani mengungkapkan pendapatnya dan membantu menjawab soal kelompok  $> 3$  kali
- 2 = Siswa cukup aktif terlibat dalam diskusi kelompok, sesekali mengungkapkan pendapatnya dan menjawab soal kelompok  $< 3$  kali
- 1 = Siswa kurang aktif terlibat dalam diskusi kelompok, tidak menyampaikan pendapat

## c. Memecahkan soal saat permainan

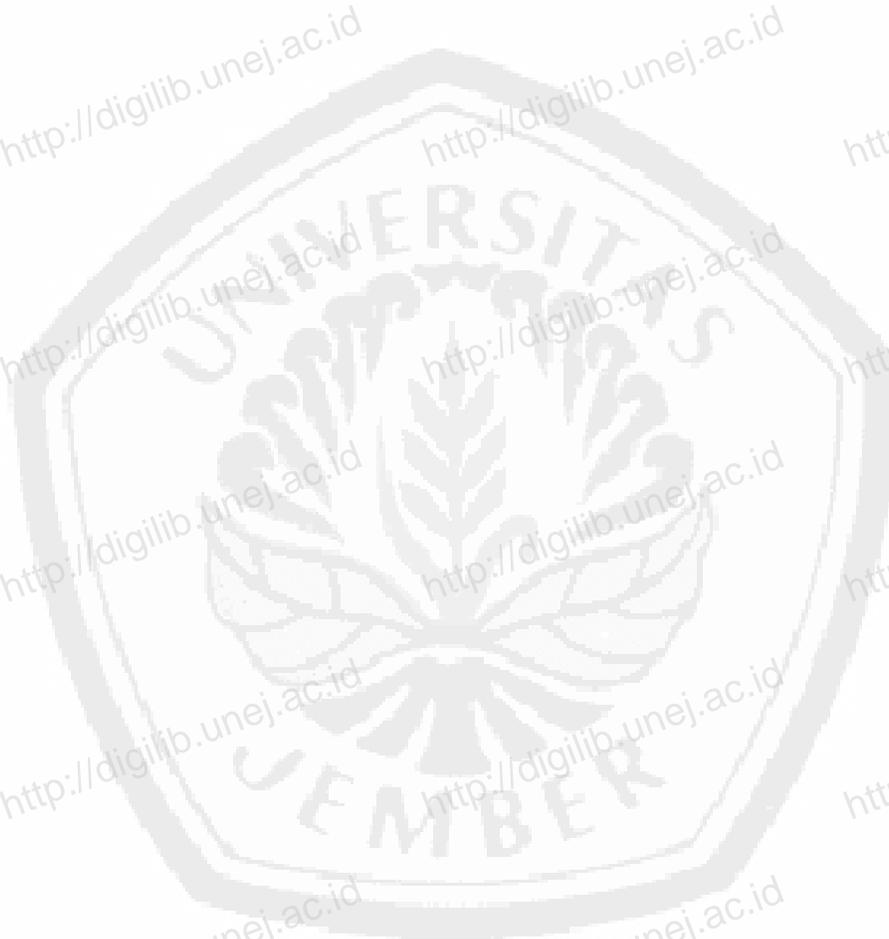
- 3 = Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat
- 2 = Siswa menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat
- 1 = Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan

## d. Mengerjakan Tes Individu dengan jujur

- 3 = Siswa mengerjakan soal tesnya sendiri tanpa mencontek ataupun memberikan jawaban kepada teman lainnya.
- 2 = Siswa mengerjakan soal tesnya sendiri tetapi kadang-kadang mencontek dan memberikan jawaban kepada temannya  $< 5$  kali
- 1 = Siswa mengerjakan soal tesnya dengan mencontek dan memberikan jawaban kepada temannya  $> 5$  kali

e. Aktif Bertanya dan Menjawab Pertanyaan dari Guru

- 3 = Siswa minimal 3 kali mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru pada saat pembelajaran
- 2 = Siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru < 3 kali
- 1 = Siswa tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan dari guru



### LAMPIRAN D.3 AKTIVITAS KELOMPOK PERMAINAN TEKA TEKI SILANG

Kelompok	Aspek Penilaian Aktivitas								
	Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
I									
II									
III									
IV									
V									
VI									
Jumlah									
Nilai Tiap Aktivitas									
Presentase									

Setail,.....2011

Observer

(.....)

### **Kriteria penilaian aktivitas kelompok**

#### **a. Kualitas Interaksi**

- 3 = Jika tampak adanya interaksi antar anggota kelompok dalam bermain teka teki silang, misalnya saling memberi masukan jika salah, tidak curang dalam bermain
- 2 = Jika hanya beberapa siswa dalam kelompok tersebut yang dapat berinteraksi sehingga suasana bermain menjadi terganggu
- 1 = Jika tidak adanya interaksi antar siswa dalam kelompok

#### **b. Keterlibatan dalam bermain**

- 3 = Jika selama kegiatan bermain teka teki silang, seluruh siswa aktif dalam kelompoknya
- 2 = Jika hanya beberapa siswa dalam kelompok tersebut yang aktif dalam kelompok bermain teka teki silang
- 1 = Jika tidak ada siswa yang aktif dalam kelompok bermain teka teki silang

#### **c. Hasil Bermain berdasarkan kecepatan dan ketepatan**

- 3 = Jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat
- 2 = Jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat
- 1 = Jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat

**LAMPIRAN E. RPP****E.1 RPP I****RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN****(Siklus I)****Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial****Kelas / Semester : V / I****Waktu : 5 JP (2 x pertemuan)****A. Standar Kompetensi**

Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

**B. Kompetensi Dasar**

Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

**C. Indikator**

1. Menceritakan peristiwa-peristiwa jatuhnya Nusantara ketangan kekuasaan Belanda.
2. Menceritakan penderitaan rakyat di bawah penjajahan Belanda

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menceritakan peristiwa-peristiwa jatuhnya Nusantara ke tangan kekuasaan Belanda
2. Siswa dapat menceritakan penderitaan rakyat di bawah penjajahan Belanda

**E. Rumusan Masalah**

Apakah siswa mampu menceritakan peristiwa jatuhnya Nusantara dan menceritakan penderitaan rakyat di bawah penjajahan Belanda melalui

penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan permainan teka teki silang?

## F. Materi Pokok

### 1. Pertemuan 1 Siklus I

#### Penjajahan Belanda di Indonesia

##### a. Jatuhnya Nusantara ke tangan kekuasaan Belanda

Tahun 1596 Belanda di bawah pimpinan Cornelis de Houtman, pertama kali mendarat di Banten. Pada awalnya, kedatangan bangsa Belanda disambut baik oleh Sultan Banten. Kegiatan perdagangan menjadi ramai. Namun, hal itu tidak berlangsung lama. Bangsa Belanda berubah menjadi serakah dan kasar.

Tahun 1602 Belanda mendirikan kongsi dagang VOC (*Verenigde Oost Indische Compagnie*) di Batavia untuk memperkuat kedudukannya. VOC mempunyai hak istimewa disebut *Octroi*. Gubernur Jendral VOC pertama Pieter Both, kemudian digantikan J. P. Coen.

##### b. Penderitaan rakyat di bawah penjajahan Belanda

Indonesia diperintah oleh Kolonial Belanda dengan Gubernur Jendral pertama Daendels yang sangat kejam. Rakyat dipaksa kerja rodi membuat jalan sepanjang 1.000 km (dari Anyer–Pasarukin), mendirikan pabrik senjata di Semarang dan Surabaya juga membangun Pelabuhan Merak. Akibat dari kerja rodi ini, banyak rakyat yang mati kelaparan, kehausan, atau karena dicambuk. Pada tahun 1811 Daendels dipanggil ke Belanda. Ia digantikan oleh gubernur Jenderal Jansens yang kemudian dikalahkan Inggris.

Tahun 1816 Indonesia dikembalikan ke Belanda, dengan Van den Bosch sebagai gubernur. Ia menerapkan politik tanam paksa. Tujuannya untuk mengisi kas Belanda yang kosong. Tanam paksa menyengsarakan rakyat,

selain rakyat dipaksa menanam 1/5 tanahnya dengan ketentuan Belanda, mereka juga dipaksa membayar pajak dan ganti rugi tanaman.

## 2. Pertemuan 2 Siklus I

### Perlawanan Menentang Penjajahan Belanda

#### a. Perjuangan Pattimura (Thomas Matulesi)



Pattimura adalah salah satu pahlawan dari Maluku yang berhasil merebut benteng Duurstede pada tanggal 16 Mei 1817. Selama perjuangannya, Pattimura dibantu oleh pejuang wanita yang bernama Christina Martha Tiahahu dan pejuang-pejuang lainnya, seperti Anthony Ribok, Philip Latumahina, Ulupaha, dan Paulus Tiahahu. Pada tanggal 16 Desember 1817, Pattimura dihukum gantung oleh Belanda di depan Benteng Victoria di Ambon.

#### b. Pangeran Diponegoro (R.M. Ontowiryo)



Terjadinya Perang Diponegoro didasari karena adanya kekecewaan atas campur tangan Belanda terhadap tanah dan tumpah darahnya. Pada perang melawan penjajah, Pangeran Diponegoro dibantu oleh Pangeran Mangkubumi, Kyai Mojo, dan Sentot Prawirodirjo. Pada tahun 1830, Pangeran Diponegoro ditangkap oleh Belanda kemudian diasingkan dan meninggal di Makassar.

#### c. Perjuangan Tuanku Imam Bonjol



Tuanku Iman Bonjol adalah pemimpin Perang Padri tahun 1821-1837. Penyebab timbulnya Perang Padri adalah adanya pertentangan antara kaum adat dengan kaum Islam

(ulama). Setelah ditangkap oleh Belanda, Tuanku Imam Bonjol diasingkan ke Cianjur dan tidak lama kemudian dipindahkan ke Ambon dan pada akhirnya meninggal di Makassar.

#### d. Perjuangan Pangeran Antasari



Pangeran Antasari adalah pejuang dan pahlawan dari Kalimantan yang menjadi pemimpin perang Banjarmasin. Penyebab terjadinya perang Banjarmasin adalah Belanda melakukan monopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan.

### G. Skenario Pembelajaran

#### Pertemuan Pertama (2 JP)

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pra pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan alat dan media pembelajaran (TTS, bintang penghargaan, dan soal latihan)</li> <li>b. Guru mengkondisikan kelas</li> </ol> </li> <li>2. Guru mengucapkan salam</li> <li>3. Guru mengabsen siswa</li> <li>4. Apersepsi Pernahkah kalian mendengar istilah penjajahan ? Pernahkah Negara kita dijajah ? Negara mana sajakah yang pernah menjajah negara kita ?</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan</li> </ol>		10 menit



Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>TTS kepada semua kelompok</p> <p>8. Guru membagikan lembar TTS kepada tiap siswa dan satu paket kartu soal pada tiap meja turnamen</p> <p>9. Tiap siswa dalam satu meja turnamen wajib mengambil kartu soal secara bergiliran sampai kartu soal habis terjawab</p> <p>10. Siswa yang tidak dapat menjawab kartu soal, harus meletakkan kembali kartu soal tersebut di urutan yang paling bawah dalam keadaan tertutup</p> <p>11. Setelah permainan selesai, anggota kelompok kembali pada kelompok awalnya masing-masing</p> <p>12. Siswa menentukan team pemenang dengan menjumlahkan jawaban benar yang telah dijawab oleh masing-masing anggota saat turnamen</p> <p>13. Pemenang tournament antar kelompok ditentukan dari jumlah jawaban benar yang diperoleh tiap anggota pada saat turnamen</p> <p>14. Pemenang turnamen mendapat</p>	<p>(Teka Teki Silang)</p> <p>Bintang</p>	

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	bonus berupa Bintang penghargaan 15. Siswa dan guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang masih belum dimengerti	Penghargaan	
Penutup	1. Siswa mengerjakan soal individu (LKS) 2. Siswa melakukan pembahasan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan di bawah bimbingan guru 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa 4. Guru mengucapkan salam		25 menit

### Pertemuan Kedua (3 JP)

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Pra pembelajaran a. Guru menyiapkan alat dan media pembelajaran (TTS, bintang penghargaan, dan soal latihan) b. Guru mengkondisikan kelas 2. Guru mengucapkan salam 3. Guru mengabsen siswa 4. Apersepsi		10 menit

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>Pernahkah kalian mendengar julukan “Ayam Jantan dari Timur ?” Siapakah yang mendapat julukan itu ?</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>6. Pembentukan kelompok oleh guru secara heterogen sesuai dengan tingkat kognitif dan jenis kelamin siswa. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 siswa</p>		
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tanya jawab dan metode ceramah guru menyampaikan materi tentang perlawanan terhadap Belanda.</li> <li>2. Guru membagikan Lembar Kerja Kelompok kepada tiap kelompok untuk didiskusikan</li> <li>3. Guru meminta perwakilan dari salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas</li> <li>4. Guru membacakan kelompok yang mendapat skor tertinggi</li> <li>5. Tiap kelompok diacak untuk</li> </ol>	Lembar Kerja Kelompok	60 menit

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>kemudian menempati meja turnamen sesuai dengan arahan dari guru</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Perwakilan dari tiap kelompok menempati meja turnamen yang telah ditentukan oleh guru</li> <li>7. Guru membacakan aturan permainan TTS kepada semua kelompok</li> <li>8. Guru membagikan lembar TTS kepada tiap siswa dan satu paket kartu soal pada tiap meja turnamen</li> <li>9. Tiap siswa dalam satu meja turnamen wajib mengambil kartu soal secara bergiliran sampai kartu soal habis terjawab</li> <li>10. Siswa yang tidak dapat menjawab kartu soal, harus meletakkan kembali kartu soal tersebut di urutan yang paling bawah dalam keadaan tertutup</li> <li>11. Setelah permainan selesai, anggota kelompok kembali pada kelompok awalnya masing-masing</li> <li>12. Siswa menentukan team pemenang dengan menjumlahkan jawaban benar yang telah dijawab oleh masing-masing anggota saat</li> </ol>	Media <i>TTS</i> (Teka Teki Silang)	

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	turnamen 13. Pemenang tournament antar kelompok ditentukan dari jumlah jawaban benar yang diperoleh tiap anggota pada saat turnamen 14. Pemenang turnamen mendapat bonus berupa Bintang penghargaan 15. Siswa dan guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang masih belum dimengerti	Bintang Penghargaan	
Penutup	1. Siswa mengerjakan soal individu (LKS) 2. Siswa melakukan pembahasan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan di bawah bimbingan guru 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa 4. Guru mengucapkan salam		35 menit

### G. Sumber, Alat Dan Bahan Pembelajaran

#### 1. Sumber Pembelajaran

- a) KTSP 2006
- b) Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V

Susilaningsih, Endang. dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5: SD/MI Kelas V (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan nasional

c) Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V

Syamsiyah, Siti. dkk. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 : SD/MI Kelas V (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

## 2. Alat dan Bahan Pembelajaran

- a) Media *TTS* (Teka Teki Silang)
- b) Bintang penghargaan
- c) Lembar soal individu (LKS)
- d) Lembar Kerja Kelompok

## H. Model dan Metode Pembelajaran

### a. Model :

1. Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

### b. Metode :

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Permainan
4. Penugasan

## I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
  - a. Tes tulis (di akhir siklus)
2. Instrumen Penilaian
 

Soal Individu (terlampir)

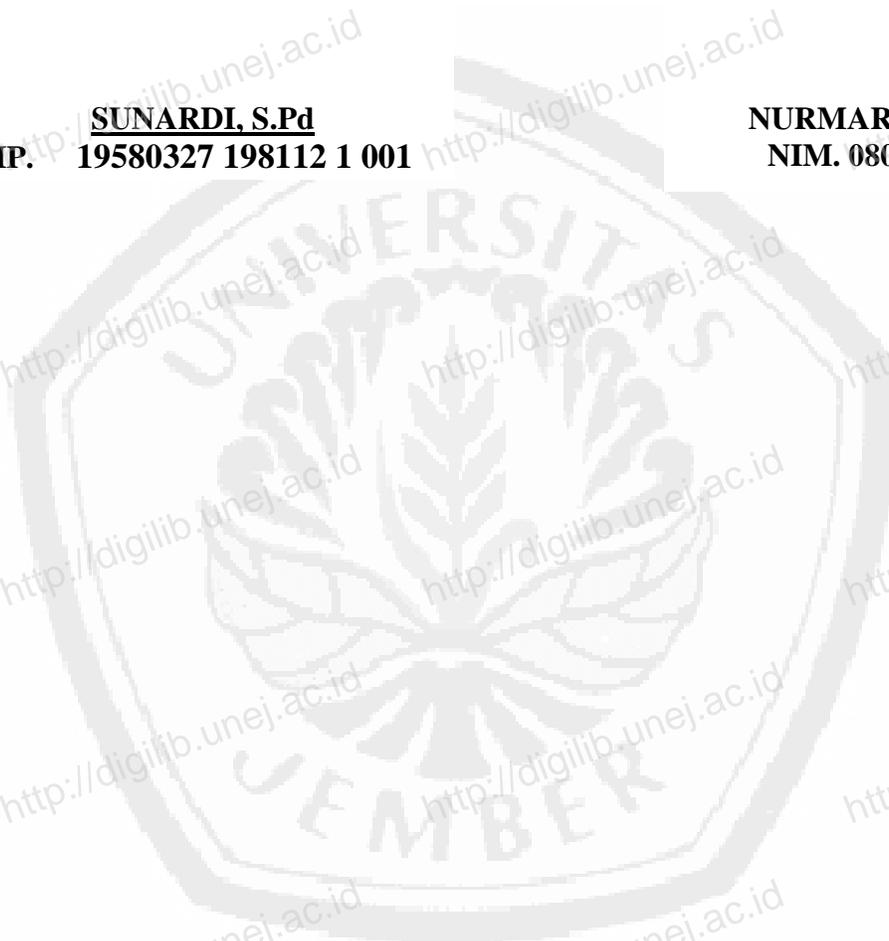
**Setail, 4 Maret 2011**

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Peneliti**

**SUNARDI, S.Pd  
NIP. 19580327 198112 1 001**

**NURMARA NATALIA  
NIM. 080210204184**



**E.2 RPP II****Rencana Perbaikan Pembelajaran****(Siklus II)****Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial****Kelas / Semester : V / I****Waktu : 5 JP (2 x pertemuan)****A. Standar Kompetensi**

Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

**B. Kompetensi Dasar**

Mendesripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

**C. Indikator**

1. Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia
2. Menceritakan sebab akibat pengerahan tenaga romusha oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia
3. Menyebutkan tokoh penting pergerakan Nasional
4. Menjelaskan riwayat hidup tokoh penting pergerakan Nasional

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia
2. Siswa dapat menceritakan sebab akibat pengerahan tenaga romusha oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia
3. Siswa dapat menyebutkan tokoh penting pergerakan Nasional
4. Siswa dapat menjelaskan riwayat hidup tokoh penting pergerakan Nasional

### **E. Rumusan Masalah**

Apakah siswa mampu menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia serta sebab akibat adanya Romusha dan menceritakan riwayat hidup para tokoh pergerakan nasional melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan permainan teka teki silang??

### **F. Materi Pokok**

#### **A. Pertemuan 1 Siklus II**

### **Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang**

#### **a. Pendudukan Jepang di Indonesia**

Pendudukan ini diawali dengan meletusnya Perang Dunia II pada tahun 1939. Perang Dunia II adalah perang antara blok negara sekutu melawan Jerman, Italia dan Jepang. Blok sekutu terdiri atas Amerika Serikat, Inggris, Perancis, dan Belanda. pada tanggal 8 Desember 1941 pasukan Jepang menyerang pangkalan Angkatan Laut Amerika di Pearl Harbour (Hawaii). Terjadilah perang Pasifik atau perang Asia Timur Raya.

Tanggal 8 Maret 1942 Panglima Angkatan Perang Hindia Belanda Letjen Ter Poorten menyerah tanpa syarat kepada angkatan perang Jepang yang dipimpin Letjen Hithoshi Imamura. Upacara penyerahan ini ditandatangani di Kalijati, Subang, Jawa Barat.

Untuk memikat hati rakyat, Jepang membuat propaganda tiga A. Propaganda tersebut berisi: Jepang pemimpin Asia, Jepang pelindung Asia, dan Jepang cahaya Asia.

#### **b. Sebab dan akibat pengerahan tenaga romusha oleh Jepang terhadap rakyat Indonesia**

Jepang juga memanfaatkan rakyat Indonesia untuk diperas tenaganya bagi keperluan Jepang. Para pekerja paksa pada zaman Jepang disebut

romusha. Jepang mengerahkan rakyat Indonesia khususnya para pemuda untuk membangun prasarana perang, seperti: kubu-kubu, jalan raya, bandar udara, benteng, jembatan, dan sarana perang lainnya.

Para romusha harus bekerja berat dalam bahaya serangan Sekutu yang selalu mengancam. Tenaga mereka diperas secara berlebihan, sementara makanan tidak diperhatikan. Mereka tinggal dan tidur dalam barak-barak yang kotor dan tidak sehat. Banyak romusha mati karena kelaparan, kecapaian, terkena serangan Sekutu, atau karena terserang penyakit.

### c. Beberapa Perlawanan terhadap Jepang

Penderitaan lahir batin yang dialami rakyat Indonesia selama pendudukan Jepang di Indonesia menimbulkan kebencian yang berujung pada pemberontakan di berbagai wilayah di Indonesia. Adapun pemberontakan tersebut antara lain :

1. Perlawanan Rakyat Aceh tahun 1942, dipimpin oleh Tengku Abdul jalil.
2. Perlawanan Rakyat Singaparna, Jawa Barat dipimpin oleh KH. Zaenal Mustafa dari Pesantren Sukamanah.
3. Perlawanan Rakyat Papua dibawah pimpinan L. Rumkorem berpusat di Biak dan dikenal dengan nama Gerakan KARORI.
4. Pemberontakan PETA di Blitar dipimpin oleh Supriyadi.

## B. Pertemuan 2 Siklus II

### Tokoh-tokoh penting Pergerakan Nasional

#### 1. Raden Ajeng Kartini



R.A. Kartini adalah putri Bupati Jepara, Raden Mas Ario Adipati Sostroningrat. Dilahirkan tanggal 21 April 1879 di Mayong Kabupaten Jepara. R.A Kartini adalah perintis

kemajuan wanita Indonesia dengan perjuangan emansipasi wanita yang mempunyai cita-cita mengangkat derajat kaum wanita agar mempunyai hak dan kecakapan yang sama dengan kaum pria.

## 2. Ki Hajar Dewantara

Terlahir dengan nama Suwardi Suryaningrat pada tanggal 2 Mei 1889 dan dibesarkan di lingkungan keluarga bangsawan Yogyakarta. Bersama dengan Douwes Dekker dan Dr. Cipto Mangunkusumo, mendirikan Indische Partij.

Ki Hajar Dewantara pernah dibuang ke negeri Belanda pada tahun 1913 selama 6 tahun. Pada saat itulah beliau

banyak mempelajari masalah-masalah pendidikan. Setelah partainya mengalami kemunduran, Ki Hajar Dewantara melakukan perjuangan melalui jalur pendidikan. Menurutnya, kemunduran, kemerosotan, dan ketertinggalan rakyat Indonesia adalah masalah pendidikan yang belum ditangani dengan baik.



## 3. Douwes Dekker

Douwes Dekker adalah seorang Indo keturunan campuran antara Belanda Indonesia, yang memiliki nama panggilan Danudirja Setiabudi. Dilahirkan tanggal 8 Oktober 1879 di Pasuruan, Jawa Timur. Pada usia 18 tahun, Douwes Dekker mulai bekerja menjadi pegawai perkebunan. Sering terjadi

perselisihan paham dengan atasannya yang lebih banyak membela pemerintah Hindia Belanda. Sementara Douwes Dekker sendiri ingin membela kepentingan buruh pribumi. Setelah keluar dari pekerjaannya, beliau menjadi wartawan dan pimpinan redaksi surat kabar *De Express* dan *Het Tijdschrift*. Melalui media tersebut, Douwes Dekker menyerukan kaum Indo dan kaum pribumi untuk bersatu bersama-sama menentang penjajahan Belanda. Pada



tanggal 25 Desember 1912, ia bersama teman-temannya, yaitu Dr. Cipto Mangunkusumo dan Ki Hajar Dewantara mendirikan partai politik yang bernama Indische Partij.

### G. Skenario Pembelajaran

#### Pertemuan Pertama (2 JP)

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pra pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan alat dan media pembelajaran (<i>TTS</i>, bintang penghargaan, dan soal latihan)</li> <li>b. Guru mengkondisikan kelas</li> </ol> </li> <li>2. Guru mengucapkan salam</li> <li>3. Guru mengabsen siswa</li> <li>4. Apersepsi                “Pernahkah kalian mendengar istilah Negara Matahari Terbit ? Negara manakah yang mendapat julukan itu?</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Pembentukan kelompok oleh guru secara heterogen sesuai dengan tingkat kognitif dan jenis kelamin siswa. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 siswa</li> </ol>		10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tanya jawab dan metode</li> </ol>		

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>ceramah guru menyampaikan materi tentang penjajahan Jepang.</p> <p>2. Guru membagikan Lembar Kerja Kelompok kepada tiap kelompok untuk didiskusikan</p> <p>3. Guru meminta perwakilan dari salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas</p> <p>4. Guru membacakan kelompok yang mendapat skor tertinggi</p> <p>5. Tiap kelompok diacak untuk kemudian menempati meja turnamen sesuai dengan arahan dari guru</p> <p>6. Perwakilan dari tiap kelompok menempati meja turnamen yang telah ditentukan oleh guru</p> <p>7. Guru membacakan aturan permainan TTS kepada semua kelompok</p> <p>8. Guru membagikan lembar TTS kepada tiap siswa dan satu paket kartu soal pada tiap meja turnamen</p> <p>9. Tiap siswa dalam satu meja turnamen wajib mengambil kartu soal secara bergiliran sampai kartu soal habis terjawab</p>	<p>Lembar Kerja Kelompok</p> <p>Media <i>TTS</i> (Teka Teki Silang)</p>	<p>45 menit</p>

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>10. Siswa yang tidak dapat menjawab kartu soal, harus meletakkan kembali kartu soal tersebut di urutan yang paling bawah dalam keadaan tertutup</p> <p>11. Setelah permainan selesai, anggota kelompok kembali pada kelompok awalnya masing-masing</p> <p>12. Siswa menentukan team pemenang dengan menjumlahkan jawaban benar yang telah dijawab oleh masing-masing anggota saat turnamen</p> <p>13. Pemenang tournament antar kelompok ditentukan dari jumlah jawaban benar yang diperoleh tiap anggota pada saat turnamen</p> <p>14. Pemenang turnamen mendapat bonus berupa Bintang penghargaan</p> <p>15. Siswa dan guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang masih belum dimengerti</p>	<p>Bintang Penghargaan</p>	
Penutup	<p>1. Siswa mengerjakan soal individu (LKS)</p> <p>2. Siswa melakukan pembahasan dilanjutkan dengan menarik</p>		25 menit

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>kesimpulan di bawah bimbingan guru</p> <p>3. Guru memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>4. Guru mengucapkan salam</p>		

### Pertemuan Kedua (3 JP)

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pra pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan alat dan media pembelajaran (<i>TTS</i>, bintang penghargaan, dan soal latihan)</li> <li>b. Guru mengkondisikan kelas</li> </ol> </li> <li>2. Guru mengucapkan salam</li> <li>3. Guru mengabsen siswa</li> <li>4. Apersepsi Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Ibu Kita Kartini</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Pembentukan kelompok oleh guru secara heterogen sesuai dengan tingkat kognitif dan jenis kelamin siswa. Siswa dibagi menjadi 6</li> </ol>		10 menit



Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>9. Tiap siswa dalam satu meja turnamen wajib mengambil kartu soal secara bergiliran sampai kartu soal habis terjawab</p> <p>10. Siswa yang tidak dapat menjawab kartu soal, harus meletakkan kembali kartu soal tersebut di urutan yang paling bawah dalam keadaan tertutup</p> <p>11. Setelah permainan selesai, anggota kelompok kembali pada kelompok awalnya masing-masing</p> <p>12. Siswa menentukan team pemenang dengan menjumlahkan jawaban benar yang telah dijawab oleh masing-masing anggota saat turnamen</p> <p>13. Pemenang tournament antar kelompok ditentukan dari jumlah jawaban benar yang diperoleh tiap anggota pada saat turnamen</p> <p>14. Pemenang turnamen mendapat bonus berupa Bintang penghargaan</p> <p>15. Siswa dan guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang masih belum dimengerti</p>	<p>Bintang Penghargaan</p>	

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
Penutup	1. Siswa mengerjakan soal individu (LKS) 2. Siswa melakukan pembahasan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan di bawah bimbingan guru 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa 4. Guru mengucapkan salam		20 menit

### G. Sumber, Alat Dan Bahan Pembelajaran

#### 1. Sumber Pembelajaran

- a) KTSP 2006
- b) Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V  
Susilaningih, Endang. dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5: SD/MI Kelas V (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan nasional
- c) Buku paket BSE mata pelajaran IPS kelas V  
Syamsiyah, Siti. dkk. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 : SD/MI Kelas V (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

#### 2. Alat dan Bahan Pembelajaran

- a) Media *TTS* (Teka Teki Silang)
- b) Bintang penghargaan
- c) Lembar soal individu (LKS)
- d) Lembar Kerja Kelompok

## H. Model dan Metode Pembelajaran

### a. Model :

1. Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

### b. Metode :

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Permainan
4. Penugasan

## I. Penilaian

1. Teknik Penilaian
  - a. Tes tulis (di akhir siklus)
2. Instrumen Penilaian  
Soal Individu (terlampir)

Setail, 14 Maret 2011

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Peneliti**

**SUNARDI, S.Pd**  
**NIP. 19580327 198112 1 001**

**NURMARA NATALIA**  
**NIM. 080210204184**

## LAMPIRAN F. LEMBAR KERJA TEKA TEKI SILANG KELOMPOK

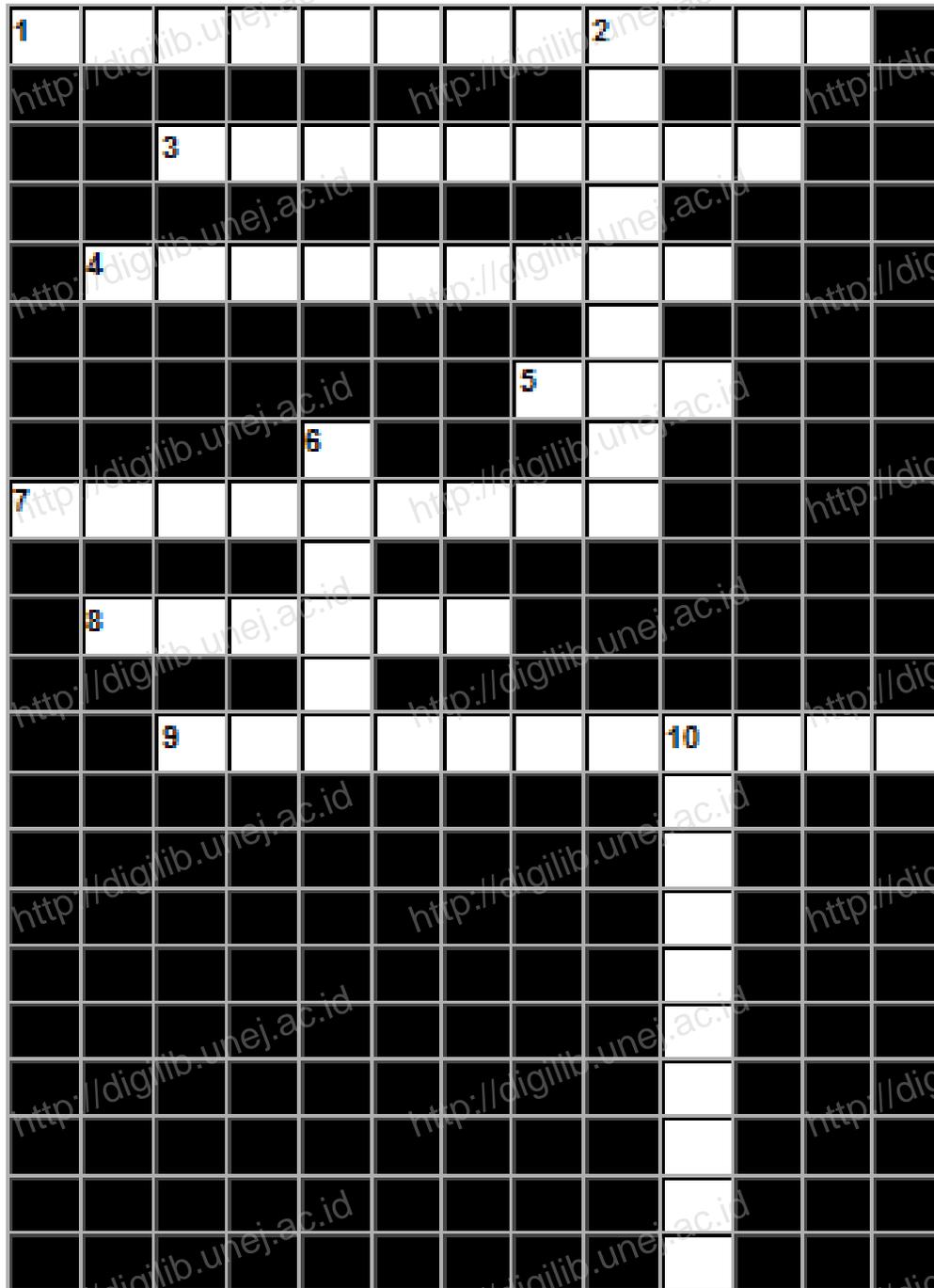
### Lampiran F.1 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1 Siklus I

#### Lembar Kerja Kelompok

Nama Anggota :	
1.	4.
2.	5.
3.	

#### Petunjuk pengerjaan soal :

1. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar !
2. Tuliskan jawaban kalian pada lembar teka teki silang yang telah disediakan sesuai dengan aturan soal !
3. Jika terdapat tanda ( — ) berarti soal berupa pertanyaan mendatar
4. Jika terdapat tanda ( | ) berarti soal berupa pertanyaan menurun
  - a. Pada tanggal 22 Juni 1596, Belanda datang ke Indonesia dipimpin oleh Cornelis...4(—) ...Belanda mendarat di Pelabuhan ...6 (|)...
  - b. Perserikatan Dagang yang dibangun oleh Belanda bernama ...5 ( — ) dipimpin oleh seorang jenderal yang bernama . . .8 ( — ) Both.
  - c. Van Den Bosch dikenal dengan sistem cultuur stelsel atau .... 10 ( | )....
  - d. Seorang tokoh dari Belanda yang bernama . . .1 ( — ). . . mengecam kekejaman Belanda melalui bukunya yang berjudul Max Havelaar. Dalam buku tersebut, beliau menggunakan nama samaran . . .7 ( — ).....
  - e. Kerja paksa pada masa penjajahan Belanda disebut .... 2 ( | ) .... Penjajahan yang dilakukan oleh Belanda mengakibatkan ... 9 ( — )..... bagi Rakyat Indonesia. Banyak rakyat yang mati akibat .... 3 (—)

**Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus I**

## Lampiran F.2 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus I

### Lembar Kerja Kelompok

Nama Anggota :

- |    |    |    |
|----|----|----|
| 1. | 3. | 5. |
| 2. | 4. |    |

### Petunjuk pengerjaan soal :

1. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar !
  2. Tuliskan jawaban kalian pada lembar teka teki silang yang telah disediakan sesuai dengan aturan soal !
  3. Jika terdapat tanda ( — ) berarti soal berupa pertanyaan mendatar
  4. Jika terdapat tanda ( | ) berarti soal berupa pertanyaan menurun
- a. Nama tokoh disamping ini adalah ... 14 ( — ).... Nama kecil beliau adalah .... 1( — ) Beliau memimpin perlawanan terhadap VOC di .... 8 ( | ).... Pada tanggal 16 Mei 1817, beliau berhasil merebut benteng ... 13 ( | ) ....
- 
- b. Perang yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro dikenal dengan nama perang .... 11 ( — ).... Pangeran Diponegoro memiliki nama kecil Raden Mas ...12( — ) Belanda menerapkan taktik ... 3 ( — ) untuk melawan pasukan Diponegoro.
  - c. Hak istimewa yang dimiliki oleh raja-raja di Bali ...4 ( — )... Perang di Bali dikenal dengan nama perang... 15 ( — )... Patih kerajaan Bali yang terkenal adalah I Gusti Ketut .... 9 ( | ).... Sultan Ageng ... 5 ( — )... memimpin perlawanan di daerah ...6 ( | ).... Sedangkan perlawanan di Pasuruan Jawa Timur dipimpin oleh ... 2 ( | )....
  - d. Perlawanan rakyat Indonesia banyak mengalami kegagalan karena perjuangannya masih bersifat ....10 ( — ).... Perjuangan yang dilakukan oleh bangsa Indonesia semata-mata untuk mendapatkan ... 7 ( — )...



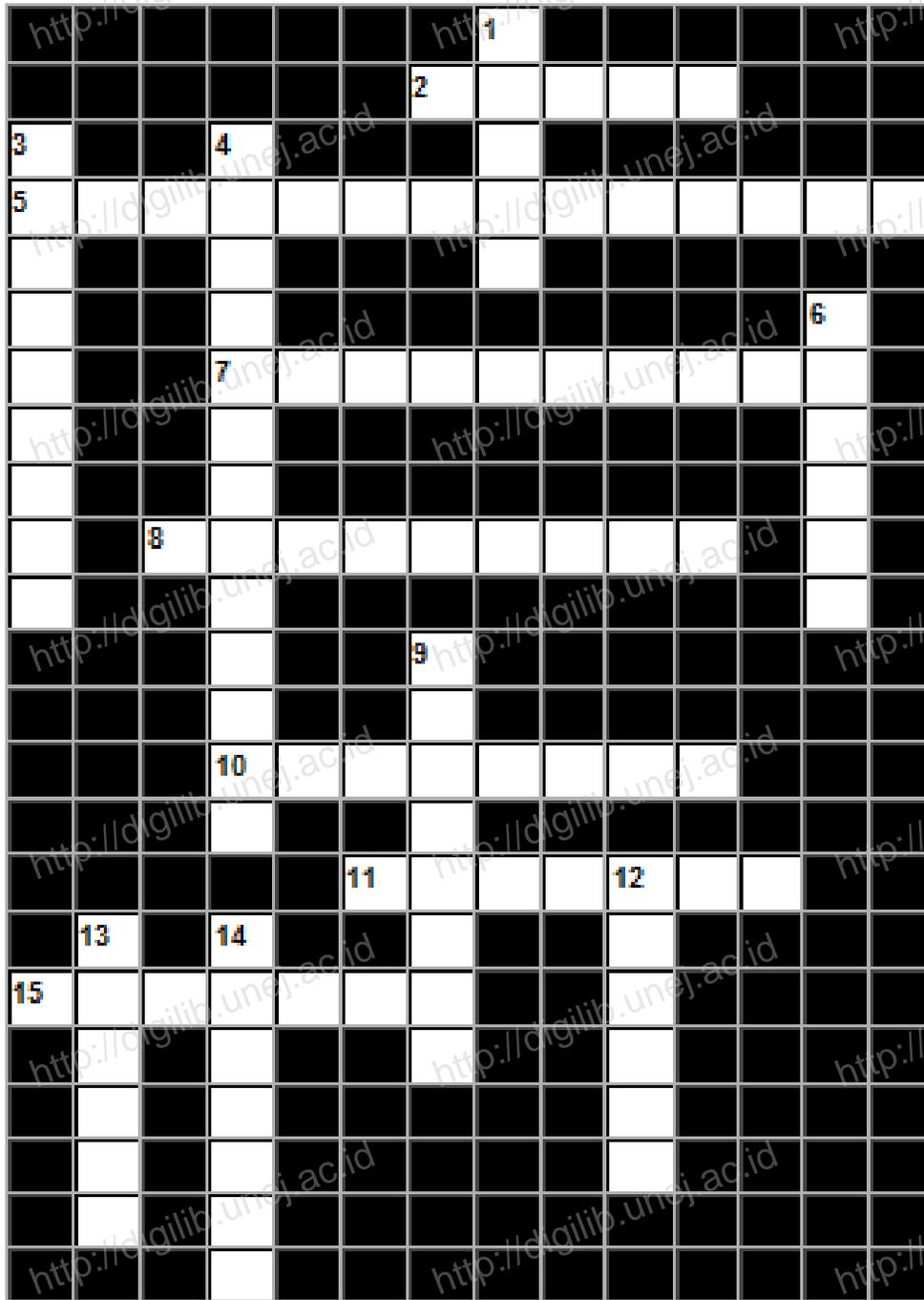
### Lampiran F.3 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1 Siklus II

#### Lembar Kerja Kelompok

<b>Nama Anggota :</b>		
1.	3.	5.
2.	4.	

#### Petunjuk pengerjaan soal :

1. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar !
2. Tuliskan jawaban kalian pada lembar teka teki silang yang telah disediakan sesuai dengan aturan soal !
3. Jika terdapat tanda ( — ) berarti soal berupa pertanyaan mendatar
4. Jika terdapat tanda ( | ) berarti soal berupa pertanyaan menurun
  - a. Pada tanggal 8 Desember 1941, Jepang menyerang pangkalan militer Amerika di ....1 ( | ).... Harbour. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya perang ...14 ( | )... atau perang Asia Timur Raya. Perang tersebut melibatkan blok Negara fasis yaitu Jerman, Italia dan ...13 ( | )... dengan blok negara ...12 ( | )... yang terdiri dari Amerika, Cina dan ...15 ( — )...
  - b. Pada masa penjajahan Jepang, rakyat Indonesia dipaksa untuk menjadi ...11 ( — )....., mereka diharuskan bekerja keras tanpa adanya makanan dan pakaian yang layak.
  - c. Selama berkuasa di Indonesia, Jepang membentuk organisasi semimiliter dan militer untuk menunjang kepentingan Jepang. Organisasi tersebut antara lain adalah...9 ( | )... (Barisan Pembantu Polisi), ...10 ( — )..... (Barisan Wanita), ....3 ( | ).... (Barisan Pemuda) dan ...2 ( — )...(Pembantu Prajurit Jepang). Selain itu, Jepang juga membentuk PUTERA yang dipimpin oleh para tokoh Indonesia yang dikenal dengan sebutan ...5 ( — )....
  - d. Berbagai perlawanan terhadap Jepang muncul di berbagai wilayah di Indonesia. Di Aceh, pertempuran dipimpin oleh Tengku ...7 ( — )... sedangkan di Singaparna dipimpin oleh KH. ...4 ( | )... Pemberontakan juga dilakukan oleh tentara PETA di kota ...6 ( | )... dibawah pimpinan Shodanco ...8 ( — )....

**Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1 Siklus II**

## Lampiran F.4 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus II

### Lembar Kerja Kelompok

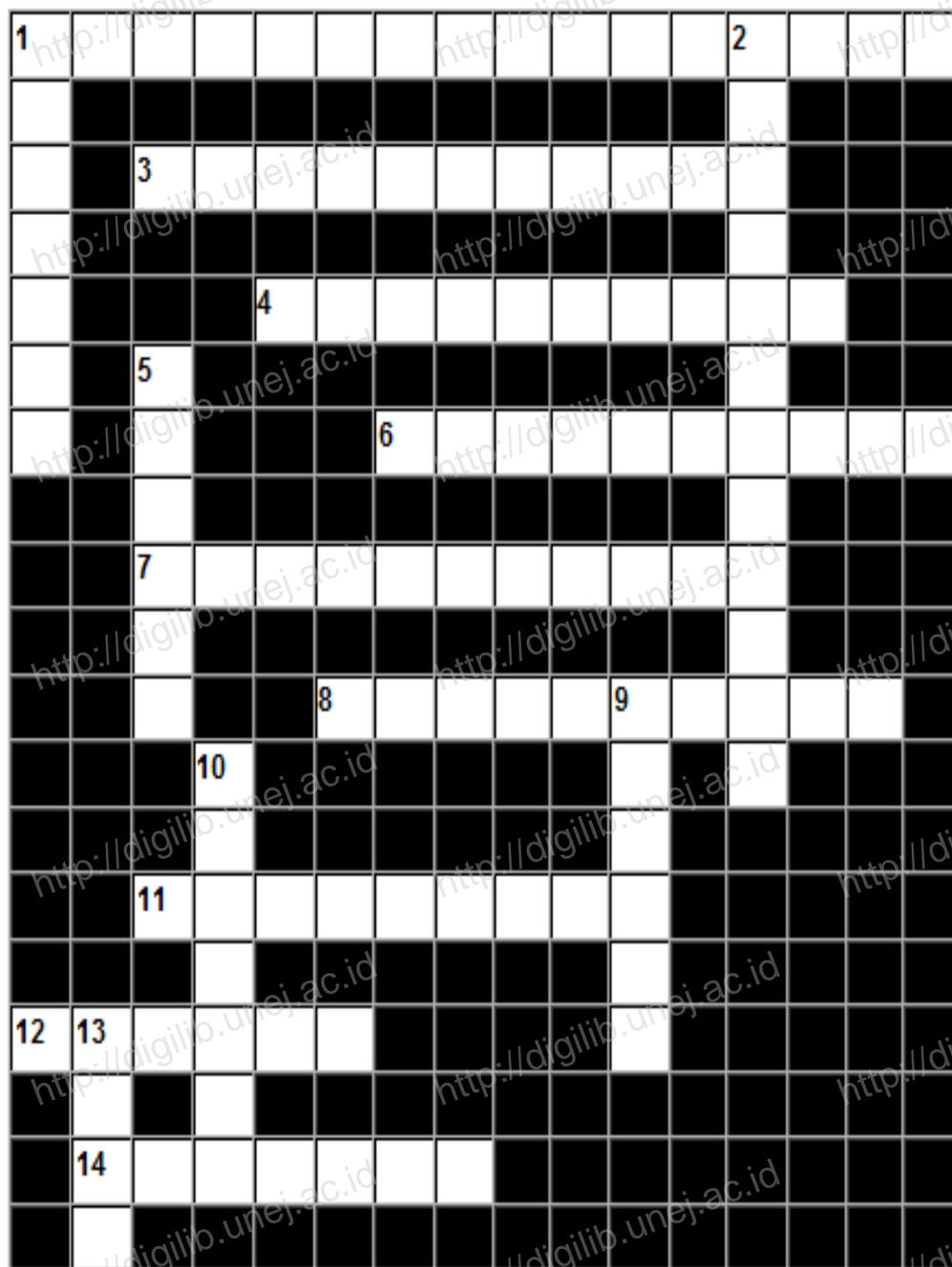
Nama Anggota :

- |    |    |    |
|----|----|----|
| 1. | 3. | 5. |
| 2. | 4. |    |

### Petunjuk pengerjaan soal :

1. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar !
2. Tuliskan jawaban kalian pada lembar teka teki silang yang telah disediakan sesuai dengan aturan soal !
3. Jika terdapat tanda ( — ) berarti soal berupa pertanyaan mendatar
4. Jika terdapat tanda ( | ) berarti soal berupa pertanyaan menurun
  - a. Seorang tokoh Belanda yang bernama ...7 ( — ). mencetuskan sebuah kebijakan yang disebut politik ...13 ( |)... atau politik Balas Budi. Adapun isi dari politik tersebut adalah ..14 ( |)... (pengairan), ...10 ( | ).... (pendidikan)... dan ...2 ( | ).... (pemindahan penduduk).
  - b. Raden Ajeng ...1 ( |).. dilahirkan pada tanggal 21 April di Kabupaten ...12 ( —)... Beliau adalah tokoh wanita yang dikenal dengan gerakan ...4 ( —)... wanita. Tokoh wanita lain yang juga berperan besar dalam kemajuan kaum wanita adalah ...3 ( —)...
  - c. Tokoh disamping ini bernama ...1 ( —)....  
Beliau mendirikan sebuah perguruan / sekolah yang bernama ....8 ( —)....  
Beliau pernah mengenyam pendidikan di sebuah sekolah kedokteran yaitu .....5 ( |).....  
Atas jasa-jasanya dalam dunia pendidikan, beliau mendapat sebutan sebagai Bapak ...6 ( —).... Nasional.
  - d. Tokoh ini bernama dr. ....9 ( |)....  
Pada tanggal 20 Mei 1908, beliau mendirikan sebuah organisasi yang bernama....11 ( —)....



**Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus II**

**LAMPIRAN G.1 SOAL INDIVIDU 1****LEMBAR KERJA SISWA (INDIVIDU)  
PERTEMUAN 1 SIKLUS I**

Nama :

Nilai :

No. Absen :

---

**Jawablah soal-soal di bawah ini dengan benar !**

1. Apakah yang dimaksud sistem kerja paksa ?
2. Apa yang kamu ketahui tentang buku “Max Havelaar” ?
3. Bagaimanakah keadaan rakyat Indonesia pada masa pendudukan Belanda ?
4. Apakah yang dimaksud dengan VOC ?
5. Sebutkan hak monopoli apa saja yang dimiliki oleh Belanda !

**JAWAB :****SELAMAT MENGERJAKAN**

**LAMPIRAN G.2 SOAL INDIVIDU 2****LEMBAR KERJA SISWA (INDIVIDU)  
PERTEMUAN 2 SIKLUS I****Nama :****Nilai :****No. Absen :**

---

**Jawablah soal-soal di bawah ini dengan benar !**

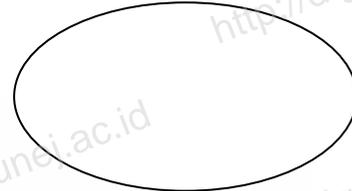
1. Sebutkan 4 tokoh yang memimpin Perlawanan di Aceh !
2. Apakah yang dimaksud Perang Puputan ?
3. Apakah yang kamu ketahui tentang Marchose ?
4. Apakah yang menjadi sebab terjadinya Perang Diponegoro ?
5. Hal-hal apa sajakah yang dapat kamu lakukan untuk meneruskan perjuangan para pahlawan ?

**SELAMAT MENGERJAKAN**

**LAMPIRAN G.3 SOAL INDIVIDU 3****LEMBAR KERJA SISWA (INDIVIDU)  
PERTEMUAN 1 SIKLUS II**

**Nama :**  
**No. Absen :**

**Nilai :**



---

**Jawablah soal-soal di bawah ini dengan benar !**

1. Mengapa kedatangan tentara Jepang pada awalnya disambut baik oleh rakyat Indonesia ?
2. Tiga A merupakan propaganda yang dibuat oleh Jepang. Sebutkan isi propaganda tersebut!
3. Sebutkan 3 cara yang dilakukan oleh Jepang untuk menarik simpati rakyat Indonesia !
4. Salah satu organisasi bentukan Jepang adalah PUTERA yang dipimpin oleh tokoh empat serangkai. Sebutkan tokoh-tokoh yang termasuk dalam empat serangkai !
5. Bagaimanakah keadaan bangsa Indonesia pada masa penjajahan Jepang ?

**SELAMAT MENGERJAKAN**

**LAMPIRAN G.4 SOAL INDIVIDU 4****LEMBAR KERJA SISWA (INDIVIDU)  
PERTEMUAN 2 SIKLUS II**

**Nama :**  
**No. Absen :**

**Nilai :**

**Jawablah soal-soal di bawah ini dengan benar !**

1. Seorang tokoh Belanda yang bernama Van Deventer mengemukakan kebijakan yang disebut politik etis. Sebutkan isi dari politik etis !
2. Ki Hajar Dewantara pernah mencetuskan sebuah semboyan yang sampai saat ini masih dipakai di dunia pendidikan. Sebutkan isi dari semboyan tersebut !
3. Tokoh disamping adalah ...  
Beliau terkenal karena perjuangannya dalam memajukan kaum wanita. Cita-citanya tertuang dalam bukunya yang berjudul ...  
Selain beliau, tokoh wanita yang juga berjuang bagi kemajuan kaum wanita yaitu ...  
Melalui sekolah yang didirikannya, yang bernama ...
4. Siapakah nama tokoh disamping ?  
Nama Kecil beliau adalah ...  
Sekolah yang beliau dirikan di Yogyakarta adalah ...  
Bersama dengan kedua sahabatnya, beliau mendirikan sebuah partai politik yang bernama ...
5. Douwes Dekker memiliki nama Indonesia yaitu ....  
Beliau aktif sebagai pemimpin redaksi di sebuah surat kabar yang bernama .....  
Bersama-sama dengan kedua sahabatnya, beliau memimpin indische partij dan dikenal dengan sebutan ...



**SELAMAT MENGERJAKAN**

**LAMPIRAN G.5 POST TEST I****POST TEST SIKLUS I**

Nama Siswa : .....

Nilai :

No.Absen : .....

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat dan benar !

1. Apakah yang dimaksud dengan pelayaran Hongi ?
2. Sebutkan sebab-sebab dibubarkannya VOC !
3. Apa sajakah isi dari aturan tanam paksa ?
4. Bagaimanakah kehidupan masyarakat Indonesia selama dijajah oleh Belanda ?  
Jelaskan !
5. Apakah yang menyebabkan terjadinya perang Padri ?
6. Sebutkan 4 tokoh yang memimpin perlawanan terhadap Belanda di Aceh !
7. Apakah yang dimaksud dengan taktik *Benteng Stelsel* ?
8. Sebutkan 4 perlawanan menentang Belanda beserta tokoh pemimpin dan tempat terjadinya!
9. Apakah yang kamu ketahui tentang Hak Tawan Karang ?
10. Sikap apa saja yang dapat kamu teladani dari perjuangan para tokoh tersebut ?

**SEMOGA SUKSES**

**LAMPIRAN G.6 POST TEST II****POST TEST SIKLUS II**

Nama Siswa : .....

Nilai :

No.Absen : .....

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat dan benar !

1. Sebutkan alasan Jepang ingin menguasai Indonesia !
2. Untuk menarik simpati rakyat Indonesia, Jepang melakukan 3 cara. Sebutkan !
3. Bagaimanakan kehidupan rakyat Indonesia pada masa penjajahan Jepang ?
4. Perlawanan rakyat Indonesia terhadap Jepang digolongkan ke dalam tiga bagian.  
Jelaskan !
5. Apa yang kamu ketahui tentang :
  - a. Keibodan :
  - b. Seinendan :
  - c. Fujinkai :
  - d. Heiho :
6. Apa manfaat yang diperoleh para pemuda Indonesia dengan diadakannya latihan kemiliteran oleh Jepang ?
7. Sebutkan isi dari politik etis !
8. Indische Partij adalah organisasi pergerakan nasional yang didirikan oleh tokoh Tiga Serangkai. Apa tujuan didirikannya Indische Partij ?
9. Sebutkan isi dari semboyan yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara !
10. Sebagai seorang generasi penerus bangsa, hal-hal apa saja yang dapat kamu lakukan untuk meneruskan cita-cita para pahlawan ?

**SEMOGA SUKSES**

LAMPIRAN H. KUNCI JAWABAN LKS KELOMPOK

Lampiran H.1 Kunci Jawaban LKS Kelompok Pertemuan 1 Siklus I

1	D	O	U	W	E	S	D	E	2	K	K	E	R	
									E					
		3	K	E	L	A	P	A	R	A	N			
									J					
	4	D	E	H	O	U	T	M	A	N				
									R					
								5	V	O	C			
				6	B				D					
7	M	U	L	T	A	T	U	L	I					
				N										
	8	P	I	E	T	E	R							
				E										
		9	P	E	N	D	E	R	I	10	T	A	A	N
										A				
										N				
										A				
										M				
										P				
										A				
										K				
										S				
										A				







## LAMPIRAN I. KUNCI JAWABAN SOAL LATIHAN

### Lampiran I.1 Kunci Jawaban Soal Latihan Individu 1 (Pertemuan 1 Siklus I)

1. Suatu sistem penjajahan dimana pihak penjajah (Belanda) memaksa rakyat Indonesia untuk bekerja demi kepentingan Belanda tanpa diupah. Kerja paksa ini disebut dengan Kerja Rodi.
2. Buku yang ditulis oleh Douwes Dekker dengan menggunakan nama samaran Multatuli. Buku ini berisi tentang penderitaan bangsa Indonesia akibat adanya tanam paksa.
3. Rakyat Indonesia sangat menderita karena mereka diperlakukan dengan semena-mena oleh Belanda. Tenaga mereka diperas habis tanpa mendapatkan upah yang layak, bahkan banyak diantara mereka yang menderita sakit dan mati kelaparan.
4. VOC adalah kongsi dagang yang didirikan oleh Belanda dengan tujuan untuk mengeruk keuntungan sebesar-besarnya dengan jalan melawan para pesaingnya baik dari dalam maupun luar negeri. Kongsi dagang ini disebut juga dengan Persatuan Dagang Hindia Timur.
5. Hak-hak monopoli yang dimiliki oleh VOC :
  - a. Membuat perjanjian-perjanjian dengan raja-raja
  - b. Menyatakan perang dan mengadakan perdamaian
  - c. Membuat senjata dan mendirikan benteng
  - d. Mencetak uang
  - e. Mengangkat dan memberhentikan pegawai

**Lampiran I.2 Kunci Jawaban Soal Latihan Individu 2 (Pertemuan 2 Siklus I)**

1. Cut Nyak Dien, Teuku Umar, Panglima Polim, dan Teuku Cik Ditiro.
2. Perang yang terjadi di Bali, yang artinya perang sampai titik darah penghabisan/terakhir.
3. Marchose adalah pasukan gerak cepat yang dibentuk oleh Belanda untuk mengejar dan menumpas gerilyawan Aceh.
4. Sebab-sebab terjadinya perang Diponegoro :
  - a. Belanda memasang patok-patok sepanjang jalan Magelang-Yogyakarta, dimana patok-patok tersebut melewati tanah dan makam leluhur Pangeran Diponegoro
  - b. Adanya penderitaan rakyat akibat pelaksanaan kerja rodi dan pembayaran pajak
  - c. Raja dan keluarga kecewa karena wilayah Mataram semakin dipersempit oleh Belanda
  - d. Para ulama kecewa dengan masuknya budaya barat yang tidak sesuai dengan ajaran islam.
5. Belajar dengan rajin, menjaga kerukunan hidup dengan sesama demi mejaga persatuan dan kesatuan

**Lampiran I.3 Kunci Jawaban Soal Latihan Individu 1 (Pertemuan 1 Siklus II)**

1. Karena rakyat Indonesia menganggap Jepang sebagai pembebas bangsa Indonesia dari penindasan yang dilakukan oleh Belanda.
2. Isi Propaganda 3A :
  - a. Jepang Pemimpin Asia
  - b. Jepang Pelindung Asia
  - c. Jepang Cahaya Asia
3. 3 hal yang dilakukan Jepang untuk menarik simpati rakyat Indonesia :
  - a. Mengizinkan mengibarkan bendera Merah Putih
  - b. Mengizinkan rakyat Indonesia menyanyikan lagu Indonesia Raya
  - c. Larangan menggunakan bahasa Belanda dalam pergaulan sehari-hari dan diganti dengan bahasa Indonesia.
4. Tokoh Empat Serangkai adalah
  - a. Ir. Soekarno,
  - b. Drs. Moh. Hatta,
  - c. Ki Hajar Dewantara,
  - d. KH. Mas Mansyur.
5. Bangsa Indonesia semakin menderita karena Jepang jauh lebih rakus dan lebih kejam dari Belanda. Para romusha harus bekerja dalam bahaya serangan sekutu tanpa mendapatkan makanan dan pakaian yang layak. Banyak romusha yang mati akibat kelelahan, kelaparan dan terserang penyakit.

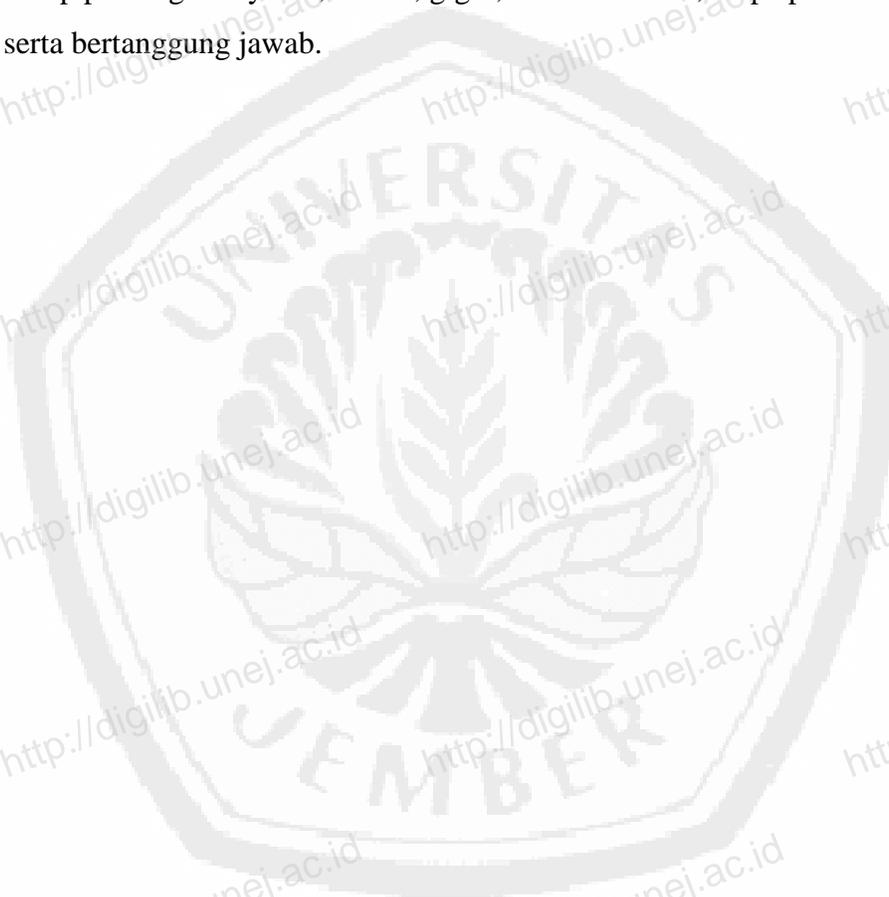
**Lampiran I.4 Kunci Jawaban Soal Latihan Individu 2 (Pertemuan 2 Siklus II)**

1. Isi politik Etis :
  - a. Irigasi (Pengairan)
  - b. Edukasi (Pendidikan)
  - c. Transmigrasi (Pindahan Penduduk)
2. Semboyan Ki Hajar Dewantara :
  - a. Ing Ngarsa Sung Tuladha
  - b. Ing Madya Mangun Karsa
  - c. Tut Wuri Handayani
3. Raden Ajeng Kartini. Habis Gelap Terbitlah Terang. Dewi Sartika. Sakola Istri / Sekolah Kautamaan Istri.
4. Ki Hajar Dewantara. Raden Mas Suwardi Suryaningrat. Taman Siswa. Indische Partij.
5. Danudirja Setiabudi. De Express. Tiga Serangkai.

**Lampiran I.5 Kunci Jawaban Soal Post Test I (Siklus I)**

1. Pelayaran Hongi adalah patroli laut yang dilakukan oleh Belanda di wilayah Maluku dengan tujuan untuk mengawasi rakyat Maluku agar tidak menjual rempah-rempah mereka kepada pedagang lain.
2. Sebab-sebab dibubarkannya VOC :
  - Pejabat-pejabat VOC melakukan korupsi dan hidup mewah
  - VOC menanggung biaya perang yang sangat besar
  - Kalah bersaing dengan pedagang Inggris dan Prancis
  - Para pegawai VOC melakukan perdagangan gelap.
3. Isi aturan Tanam Paksa :
  - Tanah yang dipakai untuk tanaman paksa bebas dari pajak
  - Rakyat wajib menyediakan 1/5 dari tanahnya untuk ditanami tanaman yang laku di Eropa
  - Hasil tanaman diserahkan kepada Belanda
  - Kerusakan-kerusakan yang tidak dapat dicegah oleh petani menjadi tanggungan Belanda
4. Rakyat Indonesia sangat menderita, banyak yang kelaparan karena hasil pertanian dirampas oleh Penjajah serta banyak pula yang sakit akibat pelaksanaan kerja paksa.
5. Adanya perselisihan antara kaum adat dan kaum agama (padri). Dimana pihak kaum adat mendapat bantuan dari Belanda.
6. Teuku Umar, Cut Nyak Dien. Panglima Polim dan teuku Cik Di Tiro.
7. Taktik Benteng Stelsel, yaitu suatu taktik yang dilakukan dengan cara mempersempit ruang gerak Pangeran Diponegoro dan pasukannya.
8. Perlawanan-perlawanan terhadap Belanda :
  - a. Perlawanan Rakyat Maluku dipimpin oleh Kapten Pattimura di Maluku,
  - b. Perang Padri dipimpin oleh Tuanku Imam Bonjol di Sumatera Barat,

- c. Perang Diponegoro dipimpin oleh Pangeran Diponegoro di Yogyakarta,
  - d. Perang Puputan dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai di Bali,
9. Hak Tawan Karang adalah Hak istimewa yang dimiliki oleh Raja-raja di Bali untuk merampas dan menyita barang serta kapal-kapal yang terdampar di Pulau Bali.
10. Sikap pantang menyerah, berani, gigih, rela berkorban, tanpa pamrih (ikhlas) serta bertanggung jawab.



**Lampiran I.6 Kunci Jawaban Soal Post Test II (Siklus II)**

1. Alasan Jepang ingin menguasai Indonesia :
  - a. Indonesia kaya akan bahan-bahan mentah, seperti minyak bumi dan batu bara.
  - b. Wilayah Indonesia menghasilkan banyak produksi pertanian yang dibutuhkan tentara Jepang dalam peperangan.
  - c. Indonesia memiliki tenaga manusia dalam jumlah besar yang diperlukan untuk membantu perang Jepang.
2. 3 hal yang dilakukan Jepang untuk menarik simpati rakyat Indonesia :
  - a. Mengizinkan mengibarkan bendera Merah Putih
  - b. Mengizinkan rakyat Indonesia menyanyikan lagu Indonesia Raya
  - c. Larangan menggunakan bahasa Belanda dalam pergaulan sehari-hari dan diganti dengan bahasa Indonesia.
3. Bangsa Indonesia semakin menderita karena Jepang jauh lebih rakus dan lebih kejam dari Belanda. Para romusha harus bekerja dalam bahaya serangan sekutu tanpa mendapatkan makanan dan pakaian yang layak. Banyak romusha yang mati akibat kelelahan, kelaparan dan terserang penyakit.
4.
  - a. Melalui perjuangan organisasi yang dibentuk oleh Jepang,
  - b. Melalui gerakan bawah tanah yaitu perjuangan yang bertentangan dengan kehendak pemerintah Jepang,
  - c. Perjuangan yang dilakukan oleh rakyat.
5.
  - a. Keibodan : Barisan Pembantu Polisi
  - b. Seinendan : Barisan Pemuda
  - c. Fujinkai : Barisan Wanita
  - d. Heiho : Pembantu Prajurit Jepang
6. Para pemuda Indonesia memiliki kesempatan untuk belajar tentang teknik-teknik militer dalam berperang dan menggunakan senjata serta melatih mental untuk menjadi pemuda yang pemberani dan tidak gentar menghadapi senjata lawan.

7. Isi Politik etis :
  - a. Irigasi (Pengairan)
  - b. Edukasi (Pendidikan)
  - c. Transmigrasi (Perpindahan Penduduk)
8. Tujuan Indische Partij :
  - a. Mencapai Indonesia merdeka
  - b. Membangkitkan semangat nasionalisme
  - c. Meningkatkan derajat dan martabat bangsa Indonesia agar bebas dari penindasan dan penjajahan
9. Isi semboyan Ki Hajar Dewantara :
  - a. Ing Ngarsa Sung Tuladha
  - b. Ing Madya Mangun karsa
  - c. Tut Wuri Handayani
10. Belajar dengan giat, menjaga kerukunan hidup dengan sesama demi kelestarian persatuan dan kesatuan,

## LAMPIRAN J. HASIL PENGUMPULAN DATA WAWANCARA

### J.1 Wawancara dengan Guru (Pendahuluan)

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan pada siswa, dan mengetahui informasi prestasi belajar, serta karakteristik perkembangan siswa

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelas V

Nama guru : Sugiati, A.Ma

NIP : .....

Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru	Kesimpulan hasil wawancara
1. Metode pembelajaran apakah yang biasanya Anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Ceramah, tanya jawab dan penugasan.	Kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS masih kurang, hal ini dipengaruhi oleh factor metode dan media yang digunakan oleh guru tidak terlalu menarik bagi siswa.
2. Apakah siswa merasa senang dan memperhatikan penjelasan yang Anda berikan?	Iya, karena sesekali saya menyisipkan humor pada saat pembelajaran.	
3. Apakah Anda selalu memberikan latihan belajar pada siswa? jika iya, berupa latihan apa?	Iya, soal-soal yang ada di buku LKS.	
4. Media apa sajakah yang Anda gunakan dalam menjelaskan materi IPS?	Jarang menggunakan media, walaupun ada hanya peta/atlas.	
5. Bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS ?	Masih kurang karena kemampuan siswa dalam menghafal juga tidak terlalu baik.	

Setail, 26 Februari 2011

Pewawancara

**Nurmara Natalia**  
**NIM. 080210204184**

## J.2 Wawancara dengan Guru ( Setelah Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* dengan Permainan TTS )

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan TTS

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Guru Kelas V

Nama Guru : Sugiati, A.Ma

NIP :

Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru	Kesimpulan hasil wawancara
1) Bagaimana tanggapan Anda tentang keaktifan siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> dengan permainan TTS ?	Sangat bagus, siswa menjadi lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran.	Dengan pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> dengan permainan TTS, siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran dan mereka lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru karena pemahaman materi lebih mudah.
2) Bagaimana suasana pembelajaran yang tercipta selama pembelajaran berlangsung ?	Pembelajaran berjalan baik, siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran.	
3) Bagaimana tanggapan Anda mengenai lembar penilaian observasi siswa secara individu maupun kelompok?	Lembar observasi sudah cukup lengkap untuk digunakan.	
4) Bagaimana kekurangan dan kelebihan pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> dengan permainan teka teki silang pada sub pokok Perjuangan Melawan Penjajah?	Waktu yang dibutuhkan sangat lama dan soalnya masih kurang bagi anak-anak karena mereka terlalu senang dengan pembelajaran ini.cara seperti ini cukup efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa.	

Setail, 28 Maret 2011

Pewawancara,

**Nurmara Natalia**  
**NIM. 080210204184**

### J.3 Wawancara dengan Siswa ( Setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan TTS)

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Bentuk : Wawancara Bebas

Nama Siswa : Ali Mustain

Kelas / No. Absen : V / 13

Pertanyaan Peneliti (Guru)	Jawaban Siswa	Kesimpulan hasil wawancara
1) Apakah kamu suka dengan pembelajaran yang diterapkan?	Sangat suka	Siswa merasa senang belajar dengan permainan
2) Apakah kamu merasa kesulitan dalam permainan teka teki silang ini?	Hanya pada saat menuliskan jawaban yang susah saja .	TTS, meskipun ada sedikit kesulitan pada saat
3) Kesulitan apa saja yang kamu hadapi selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan teka teki silang?	Kalau saya mendapat soal yang jawabannya itu cara menulisnya susah, harus lebih teliti mengisi TTSnya	menuliskan kata yang ejaannya cukup susah.
4) Apakah kamu merasa ada peningkatan dalam penguasaan materi dan hasil belajar yang kamu capai melalui penerapan pembelajaran ini ?	Iya, saya jadi lebih mudah menghupal.	

Setail, 28 Maret 2011

Pewawancara,

**Nurmara Natalia**  
**NIM. 080210204184**

### J.3 Wawancara dengan Siswa ( Setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan TTS)

- Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.
- Bentuk : Wawancara Bebas
- Nama Siswa : Selphia Apriliyani
- Kelas / No. Absen : V / 29

Pertanyaan Peneliti (Guru)	Jawaban Siswa	Kesimpulan hasil wawancara
1) Apakah kamu suka dengan pembelajaran yang diterapkan?	Suka sekali	Siswa merasa senang meskipun kadang merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan TTS.
2) Apakah kamu merasa kesulitan dalam permainan teka teki silang ini?	Iya, kalau saya tidak bisa menjawab soal.	
3) Kesulitan apa saja yang kamu hadapi selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan teka teki silang?	Pada saat mengerjakan soal kelompok, soalnya diacak jadi harus hati-hati mengerjakannya.	
4) Apakah kamu merasa ada peningkatan dalam penguasaan materi dan hasil belajar yang kamu capai melalui penerapan pembelajaran ini ?	Iya.	

Setail, 28 Maret 2011

Pewawancara,

**Nurmara Natalia**  
**NIM. 080210204184**

### J.3 Wawancara dengan Siswa ( Setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan TTS)

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Bentuk : Wawancara Bebas

Nama Siswa : Ida Farida

Kelas / No. Absen : V / 16

Pertanyaan Peneliti (Guru)	Jawaban Siswa	Kesimpulan hasil wawancara
1) Apakah kamu suka dengan pembelajaran yang diterapkan?	Suka	Siswa senang dengan pembelajaran ini
2) Apakah kamu merasa kesulitan dalam permainan teka teki silang ini?	Tidak, karena saya pernah bermain TTS	karena dengan adanya tournament ini, dia bisa lebih semangat dalam belajar.
3) Kesulitan apa saja yang kamu hadapi selama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan teka teki silang?	Pada saat jawaban saya ternyata kurang atau lebih hurufnya. Harus teliti	
4) Apakah kamu merasa ada peningkatan dalam penguasaan materi dan hasil belajar yang kamu capai melalui penerapan pembelajaran ini ?	Iya, karena saya belajar sambil berlomba dengan sesama teman, saya jadi lebih semangat.	

Setail, 28 Maret 2011

Pewawancara,

**Nurmara Natalia**  
**NIM. 080210204184**

## LAMPIRAN K. DAFTAR NAMA SISWA

### Lampiran K.1 Daftar Nama Siswa Kelas Vb SD Negeri 1 Setail

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Wanda Mirtasari	Perempuan
2	Yuke Yunita	Perempuan
3	Sudaryanto	Laki-Laki
4	Lutfiatul Fitri	Perempuan
5	Dandi Agung	Laki-Laki
6	Doni Bagus	Laki-Laki
7	Hafidatul Arifah	Perempuan
8	Mylin Hyrian Fiko	Laki-Laki
9	Lilis Nur Hasanah	Perempuan
10	A. Zaky Badriz Zaman	Laki-Laki
11	Ahmad Wildan	Laki-Laki
12	Ajeng Setyaningrum	Perempuan
13	Ali Mustain	Laki-Laki
14	Bayu Galang Pratama	Laki-Laki
15	Dita Renovelita	Perempuan
16	Ida Farida	Perempuan
17	Lina Fakizatul	Perempuan
18	Lusi Wahyu Lestari	Perempuan
19	Lidya Putri	Perempuan
20	Moh. Hisyam	Laki-Laki
21	Moh. Syahrul	Laki-Laki
22	Nia Santika Dewi	Perempuan
23	Silvia Asih Wimbadi	Perempuan
24	Saniyatul	Perempuan
25	Sifa Faiz	Perempuan
26	Sendhi Victory	Laki-Laki
27	Tedi Kurniawan	Laki-Laki
28	Harve Denis	Laki-Laki
29	Selphia Apriliyanti	Perempuan
30	T. Anjarwati	Perempuan

### Lampiran K.2 Nama Siswa Berdasarkan Kemampuan Akademik

Nama Siswa	Keterangan
1. A. Zaky Badriz Zaman 2. Ida Farida 3. Doni Bagus 4. Lusi Wahyu Lestari 5. Sifa Faiz 6. Ali Mustain	Siswa Berprestasi Tinggi (1)
1. Wanda Mirtasari 2. Dandi Agung 3. Dita Renovelita 4. Yuke Yunita Novianti 5. Moh. Hisyam 6. Milin Hyrian Fiko	Siswa Berprestasi Sedang (2)
1. Sudaryanto 2. Lutfiatul Fitri 3. Lilis Nurhasanah 4. Ahmad Wildan 5. Ajeng Setyaningrum 6. Bayu Galang Pratama 7. Lina Fakizatul 8. Lidya Putri 9. Moh. Syahrul 10. Nia Santika Dewi 11. Silvia Asih Wimbadi 12. Saniyatul 13. Sendhi Victory 14. Tedi Kurniawan 15. Harve Dennis 16. Selphia Apriliyanti 17. T. Anjar Wati 18. Hafidatul Arifah	Siswa Berprestasi Rendah (3)

### K.3 Pembagian Siswa dalam Kelompok yang Heterogen (Siklus I)

Nama Siswa	Keterangan
A. Zaki Badriz Zaman (1) Dita Renovelita (2) Moh. Syahrul (3) Sudaryanto (3) Bayu Galang (3)	<b>Kelompok A</b>
Lusi Wahyu Lestari (1) Mylin Hyrian Fiko (2) Saniyatul (3) Tedi Kurniawan (3) Lina Fakizatul (3)	<b>Kelompok B</b>
Doni Bagus (1) Wanda Mirtasari (2) Lutfiatul Fitri (3) Harve Denis (3) Lidya Putri (3)	<b>Kelompok C</b>
Sifa Faiz (1) Dandi Agung (2) Hafidatul Arifah (3) Sendhi Victory (3) Nia Santika Dewi (3)	<b>Kelompok D</b>
Ali Mustain (1) Yuke Yunita (2) T. Anjarwati (3) Silvia Asih Wimbadi (3) Lilis Nur Hasanah (3)	<b>Kelompok E</b>
Ida Farida (1) Moh. Hisyam (2) Ajeng Setyaningrum (3) Ahmad Wildan (4) Selphia Apriliyanti (5)	<b>Kelompok F</b>

#### K.4 Pembagian Siswa dalam Kelompok yang Heterogen (Siklus II)

Nama Siswa	Keterangan
Sifa Faiz (1) Moh Hisyam (2) Moh. Syahrul (3) Lilis Nur Hasanah (3) Tedi Kurniawan (3)	<b>Kelompok A</b>
Ali Mustain (1) Wanda Mirtasari (2) T. Anjarwati (3) Sendhi Victory (3) Ahmad Wildan (3)	<b>Kelompok B</b>
A. Zaky Badriz Zaman (1) Dandi Agung (2) Lutfiatul Fitri (3) Lina Fakizatul (3) Selphia Anjarwati (3)	<b>Kelompok C</b>
Lusi Wahyu Lestari (1) Yuke Yunita (2) Bayu Galang Pratama(3) Saniyatul (3) Harve Denis (3)	<b>Kelompok D</b>
Ida Farida (1) Mylin Hyrian Fiko (2) Sudaryanto (3) Silvia (4) Hafida (5)	<b>Kelompok E</b>
Doni Bagus(1) Dita Renovelialia(2) Lidya Putri (3) Nia Santika Dewi (3) Ajeng Setyaningrum (3)	<b>Kelompok F</b>

## LAMPIRAN L. LEMBAR OBSERVASI

### TABEL L.1 Observasi Aktivitas Guru Mengajar Pertemuan 1 Siklus I

No	Aktivitas Guru	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1	3	33,3%
2	Guru menjelaskan tentang pembelajaran tipe TGT dengan permainan TTS	2	3	66,7%
3	Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen	3	3	100%
4	Guru memberikan bimbingan pada siswa saat menghadapi kesulitan dalam permainan TTS dengan kelompoknya	2	3	66,7%
5	Guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran	2	3	66,7%
6	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
7	Guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
8	Guru memberikan tes individu di setiap akhir pembelajaran	3	3	100%
9	Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
10	Guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa	1	3	33,3%
<b>Jumlah Skor</b>		20	30	
<b>Persentase Aktivitas Guru</b>				<b>66,7%</b>

**TABEL L.2 Observasi Aktivitas Guru Mengajar Pertemuan 2 Siklus I**

No	Aktivitas Guru	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	66,7%
2	Guru menjelaskan tentang pembelajaran tipe TGT dengan permainan TTS	2	3	66,7%
3	Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen	3	3	100%
4	Guru memberikan bimbingan pada siswa saat menghadapi kesulitan dalam permainan TTS dengan kelompoknya	3	3	100%
5	Guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran	2	3	66,7%
6	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
7	Guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
8	Guru memberikan tes individu di setiap akhir pembelajaran	3	3	100%
9	Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
10	Guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa	2	3	66,7%
<b>Jumlah Skor</b>		23	30	
<b>Persentase Aktivitas Guru</b>				<b>76,7%</b>

**TABEL L.3 Observasi Aktivitas Guru Mengajar Pertemuan 1 Siklus II**

No	Aktivitas Guru	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	100%
2	Guru menjelaskan tentang pembelajaran tipe TGT dengan permainan TTS	2	3	66,7%
3	Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen	3	3	100%
4	Guru memberikan bimbingan pada siswa saat menghadapi kesulitan dalam permainan TTS dengan kelompoknya	2	3	66,7%
5	Guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran	2	3	66,7%
6	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran	3	3	100%
7	Guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
8	Guru memberikan tes individu di setiap akhir pembelajaran	3	3	100%
9	Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
10	Guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa	2	3	66,7%
<b>Jumlah Skor</b>		24	30	
<b>Persentase aktivitas guru</b>				<b>80%</b>

**TABEL L.4 Observasi Aktivitas Guru Mengajar Pertemuan 2 Siklus II**

No	Aktivitas Guru	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	100%
2	Guru menjelaskan tentang pembelajaran tipe TGT dengan permainan TTS	3	3	100%
3	Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen	3	3	100%
4	Guru memberikan bimbingan pada siswa saat menghadapi kesulitan dalam permainan TTS dengan kelompoknya	2	3	66,7%
5	Guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran	3	3	100%
6	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran	3	3	100%
7	Guru memberikan penguatan dan dorongan pada siswa selama kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
8	Guru memberikan tes individu di setiap akhir pembelajaran	3	3	100%
9	Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi di akhir kegiatan pembelajaran	2	3	66,7%
10	Guru menjadwalkan tes dan menginformasikan kepada siswa	2	3	66,7%
<b>Jumlah Skor</b>		26	30	
<b>Persentase Aktivitas Guru</b>				<b>86,7%</b>

**LAMPIRAN M. AKTIVITAS KELOMPOK**

**M. 1 AKTIVITAS KELOMPOK PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) SIKLUS 1 PERTEMUAN I**

**Aspek Aktivitas Kelompok**

Kelompok	Nama Kelompok	Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok			Jumlah	Persentase
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
I	A. Zaky Badriz Dita Renovelia Moh. Syahrul Bayu Galang Sudaryanto		√			√			√		6	66.7
II	Lusi Wahyu Lestari Saniyatul Tedi Kurniawan Lina Fakizatul Mylin Hyrian Fiko	√				√			√		5	55.6
III	Doni Bagus Wanda Mirtasari Lutfiatul Fitri Lidya Putri Harve Dennis		√		√			√			4	44.4
IV	Sifa Faiz Dandi Agung Hafidatul Arifah Sendhi Victory Nia Santika Dewi		√				√		√		7	77.8

Kelompok	Nama Kelompok	Aspek Aktivitas Kelompok									Jumlah	Persentase	
		Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
V	Ali Mustain Yuke Yunita Silvia Asih Wimbadi Lilis Nurhasanah T. Anjarwati	√				√			√			4	44.4
VI	Ida Farida Moh. Hisyam Ajeng Setyaningrum Ahmad Wildan Selphia Aprilianti			√		√				√		7	77.8
Jumlah Nilai Tiap Aktivitas Presentase		2	6	3	1	8	3	2	8	0		33	
			11			12			10				
			61.1			66.7			55.6				61.1
			Total Persentase										

## M.2 AKTIVITAS KELOMPOK PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

Kelompok	Nama Kelompok	Aspek Aktivitas Kelompok									Jumlah	Persentase
		Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
I	A. Zaky Badriz											
	Dita Renovelia											
	Moh. Syahrul		√				√		√		7	77.8
	Bayu Galang Sudaryanto											
II	Lusi Wahyu Lestari											
	Saniyatul											
	Tedi Kurniawan		√			√			√		6	66.7
	Lina Fakizatul Mylin Hyrian Fiko											
III	Doni Bagus											
	Wanda Mirtasari											
	Lutfiatul Fitri			√		√			√		7	77.8
	Lidya Putri Harve Dennis											
IV	Sifa Faiz											
	Dandi Agung											
	Hafidatul Arifah		√			√			√		7	77.8
	Sendhi Victory Nia Santika Dewi											

Kelompok	Nama Kelompok	Aspek Aktivitas Kelompok									Jumlah	Persentase
		Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
V	Ali Mustain Yuke Yunita Silvia Asih Wimbadi Lilis Nurhasanah T. Anjarwati	√			√			√			5	55.6
VI	Ida Farida Moh. Hisyam Ajeng Setyaningrum Ahmad Wildan Selphia Aprilianti			√	√			√			7	77.8
<b>Jumlah</b>		1	6	6	0	10	3	0	10	3		
<b>Nilai Tiap Aktivitas</b>			13			13			13		39	
<b>Presentase</b>			72.2			72.2			72.2			
<b>Total Persentase</b>												72.2

### M.3 AKTIVITAS KELOMPOK PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) SIKLUS 2 PERTEMUAN 1

Kelompok	Nama Kelompok	Aspek Aktivitas Kelompok									Jumlah	Persentase
		Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
I	Sifa Faiz										7	77.8
	Moh. Hisyam											
	Moh. Syahrul		√			√			√			
	Tedi Kurniawan											
II	Lilis Nur Hasanah										7	77.8
	Ali Mustain											
	Wanda Mirtasari											
	T. Anjarwati			√		√			√			
III	Sendhi Victory										8	88.9
	Ahmad Wildan											
	A. Zaki Badriz Z.											
	Dandi Agung											
IV	Lutfiatul Fitri			√			√		√		8	88.9
	Lina Fakizatul											
	Selphia Apriliyanti											
	Lusi Wahyu Lestari											
IV	Yuke Yunita										8	88.9
	Bayu Galang P.				√		√		√			
	Saniyatul											
	Harve Denis											

Kelompok	Nama Kelompok	Aspek Aktivitas Kelompok									Jumlah	Persentase
		Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
V	Ida Farida										6	66.7
	Mylin Hyrian Fiko											
	Sudaryanto		√			√			√			
	Silvia Asih Wimbadi											
	Hafidatul Arifah											
VI	Doni Bagus										8	88.9
	Dita Renovelita											
	Lidya Putri		√				√			√		
	Nia Santika Dewi											
	Ajeng Setyaningrum											
Jumlah		0	8	6	0	8	6	0	4	12	44	81.5
Nilai Tiap Aktivitas			14			14				16		
Presentase			77.8			77.8				88.9		
Total Persentase												

#### M.4 AKTIVITAS KELOMPOK PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) SIKLUS 2 PERTEMUAN 2

Kelompok	Nama Kelompok	Aspek Aktivitas Kelompok									Jumlah	Persentase
		Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
I	Sifa Faiz											
	Moh. Hisyam											
	Moh. Syahrul		√				√			√	8	88.9
	Tedi Kurniawan Lilis Nur Hasanah											
II	Ali Mustain											
	Wanda Mirtasari											
	T. Anjarwati		√				√		√	7	77.8	
	Sendhi Victory Ahmad Wildan											
III	A. Zaki Badriz Z.											
	Dandi Agung											
	Lutfiatul Fitri			√		√			√	8	88.9	
	Lina Fakizatul Selphia Apriliyanti											
IV	Lusi Wahyu Lestari											
	Yuke Yunita											
	Bayu Galang P.		√			√			√	7	77.8	
	Saniyatul Harve Denis											

Kelompok	Nama Kelompok	Aspek Aktivitas Kelompok									Jumlah	Persentase
		Kualitas Interaksi			Keterlibatan dalam bermain			Hasil bermain dari kecepatan dan ketepatan kelompok				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
V	Ida Farida										8	88.9
	Mylin Hyrian Fiko											
	Sudaryanto		√				√			√		
	Silvia Asih Wimbadi											
	Hafidatul Arifah											
VI	Doni Bagus										7	77.8
	Dita Renovelia											
	Lidya Putri			√		√			√			
	Nia Santika Dewi											
	Ajeng Setyaningrum											
Jumlah		0	8	6	0	6	9	0	4	12	45	
Nilai Tiap Aktivitas			14			15				16		
Presentase			77.8			83.3				88.9		
Total Persentase												83.3

LAMPIRAN N. HASIL OBSERVASI AKTIVITAS INDIVIDU

N. 1 HASIL OBSERVASI SISWA SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS

No	Nama	ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS															Skor	Ketercapaian	Kriteria
		Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	Wanda Mirtasari		√				√			√			√				11	73.3	Aktif
2	Yuke Yunita			√			√		√				√		√		12	80.0	S. Aktif
3	Sudaryanto		√		√			√					√				7	46.7	T. Aktif
4	Lutfiatul Fitri			√		√			√				√		√		11	73.3	Aktif
5	Dandi Agung		√				√		√				√		√		11	73.3	Aktif
6	Doni Bagus		√				√		√				√		√		13	86.7	S. Aktif
7	Hafidatul Arifah		√			√			√				√		√		9	60.0	C. Aktif
8	Mylin Hyrian Fiko		√			√			√				√		√		13	86.7	S. Aktif
9	Lilis Nur Hasanah		√		√			√					√		√		7	46.7	T. Aktif
10	A. Zaky Badriz	√					√		√				√		√		11	73.3	Aktif
11	Ahmad Wildan	√				√			√				√		√		10	66.7	C. Aktif
12	Ajeng Setyaning		√			√			√				√		√		9	60.0	C. Aktif
13	Ali Mustain		√				√		√				√		√		12	80.0	S. Aktif
14	Bayu Galang	√				√			√				√		√		8	53.3	T. Aktif
15	Dita Renovelia		√			√			√				√		√		11	73.3	Aktif
16	Ida Farida			√		√			√				√		√		13	86.7	S. Aktif
17	Lina Fakizatul	√			√				√				√		√		7	46.7	T. Aktif
18	Lusi Wahyu		√			√			√				√		√		13	86.7	S. Aktif
19	Lidya Putri	√			√			√					√		√		6	40.0	T. Aktif

20	Moh. Hisyam		√			√			√		√		√		12	80.0	S. Aktif
21	Moh. Syahrul	√				√			√		√		√		7	46.7	T. Aktif
22	Nia Santika		√			√			√		√		√		8	53.3	T. Aktif
23	Silvia Asih W		√			√			√		√		√		9	60.0	C. Aktif

### ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS

No	Nama	Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru			Skor	Ketercapaian	Kriteria
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
24	Saniyatul		√			√					√		√		10	66.7	C. Aktif		
25	Sifa Faiz			√			√			√			√		13	86.7	S. Aktif		
26	Sendhi Victory	√				√			√		√		√		8	53.3	T. Aktif		
27	Tedi Kurniawan		√			√			√		√		√		9	60.0	C. Aktif		
28	Harve Denis	√			√				√		√		√		7	46.7	T. Aktif		
29	Selphia Apriliyanti		√			√			√		√		√		9	60.0	C. Aktif		
30	T. Anjarwati		√			√			√		√		√		8	53.3	T. Aktif		
Jumlah Siswa		8	18	4	5	15	10	6	15	9	2	21	7	15	15	0			
Jumlah Nilai		8	36	12	5	30	30	6	30	27	2	42	21	15	30	0			
Nilai Setiap Aktivitas		56			65			63			65			45					
Persentase		62.2			72.2			70.0			72.2			50.0			65.3	C. Aktif	
Kriteria		Cukup Aktif			Aktif			Aktif			Aktif			Tidak Aktif					

**N. 2 HASIL OBSERVASI SISWA SIKLUS 1 PERTEMUAN 2**

**ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS**

No	Nama	Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru			Skor	Ketercapaian	Kriteria
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
		1	Wanda Mirtasari			√			√		√			√		√			
2	Yuke Yunita			√			√		√			√		√		15	100.0	S. Aktif	
3	Sudaryanto	√				√		√		√		√		√		7	46.7	T. Aktif	
4	Lutfiatul Fitri		√			√		√		√		√		√		11	73.3	Aktif	
5	Dandi Agung		√			√		√		√		√			√	11	73.3	Aktif	
6	Doni Bagus			√			√			√			√		√	15	100.0	S. Aktif	
7	Hafidatul Arifah		√		√			√		√		√		√		9	60.0	C. Aktif	
8	Mylin Hyrian Fiko		√		√		√		√	√		√		√		13	86.7	S. Aktif	
9	Lilis Nur Hasanah			√		√		√		√		√		√		11	73.3	Aktif	
10	A. Zaky Badriz		√			√		√		√		√			√	12	80.0	S. Aktif	
11	Ahmad Wildan		√			√		√		√		√		√		10	66.7	C. Aktif	
12	Ajeng Setyaning			√		√			√		√	√		√		13	86.7	S. Aktif	
13	Ali Mustain			√			√		√		√	√		√		15	100.0	S. Aktif	
14	Bayu Galang	√				√		√		√		√		√		7	46.7	T. Aktif	
15	Dita Renovelita		√			√		√		√		√		√		11	73.3	Aktif	
16	Ida Farida			√		√		√		√		√			√	13	86.7	S. Aktif	
17	Lina Fakizatul		√		√			√		√		√		√		9	60.0	C. Aktif	
18	Lusi Wahyu		√				√				√	√		√		13	86.7	S. Aktif	
19	Lidya Putri		√			√			√		√		√			8	53.3	T. Aktif	
20	Moh. Hisyam		√				√		√		√			√		13	86.7	S. Aktif	
21	Moh. Syahrul		√			√		√		√		√		√		8	53.3	T. Aktif	

22	Nia Santika	√			√			√		√			√			10	66.7	C. Aktif
23	Silvia Asih W		√		√			√		√			√			12	80.0	S. Aktif

### ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS

No	Nama	Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru			Skor	Ketercapaian	Kriteria
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
		24	Saniyatul			√		√				√		√					
25	Sifa Faiz		√				√			√			√			13	86.7	S. Aktif	
26	Sendhi Victory	√			√				√			√		√		7	46.7	T. Aktif	
27	Tedi Kurniawan		√			√			√			√		√		9	60.0	C. Aktif	
28	Harve Denis		√			√			√			√		√		11	73.3	Aktif	
29	Selphia Apriliyanti			√		√			√			√		√		11	73.3	Aktif	
30	T. Anjarwati			√		√			√			√		√		12	80.0	S. Aktif	
Jumlah Siswa		3	15	12	3	17	10	1	17	12	3	18	9	6	16	8			
Jumlah Nilai		3	30	36	3	34	30	1	34	36	3	36	27	6	32	24			
Nilai Setiap Aktivitas			69			67			71			66			62				
Persentase			76.7			74.4			78.9			73.3			68.9			74.4	Aktif
Kriteria			Aktif			Aktif			Aktif			Aktif			Cukup Aktif				

### N.3 HASIL OBSERVASI SISWA SIKLUS 2 PERTEMUAN 1

		ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS															Skor	Ketercapaian	Kriteria
No	Nama	Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	Wanda Mirtasari			√		√				√			√				13	86.7	S. Aktif
2	Yuke Yunita			√			√			√							15	100.0	S. Aktif
3	Sudaryanto		√				√		√			√					10	66.7	C. Aktif
4	Lutfiatul Fitri			√		√				√				√			14	93.3	Aktif
5	Dandi Agung		√				√		√				√		√		12	80.0	Aktif
6	Doni Bagus			√			√		√				√		√		15	100.0	S. Aktif
7	Hafidatul Arifah			√		√			√				√		√		11	73.3	Aktif
8	Mylin Hyrian Fiko			√		√			√				√		√		13	86.7	S. Aktif
9	Lilis Nur Hasanah		√				√			√		√			√		11	73.3	Aktif
10	A. Zaky Badriz			√			√		√				√		√		13	86.7	S. Aktif
11	Ahmad Wildan	√				√			√				√		√		9	60.0	C. Aktif
12	Ajeng Setyaning		√				√		√				√	√			11	73.3	Aktif
13	Ali Mustain			√			√			√			√		√		15	100.0	S. Aktif
14	Bayu Galang		√		√			√					√		√		8	53.3	T. Aktif
15	Dita Renovelina			√			√		√				√		√		13	86.7	S. Aktif
16	Ida Farida		√			√				√					√		13	86.7	S. Aktif
17	Lina Fakizatul		√				√		√				√		√		11	73.3	Aktif
18	Lusi Wahyu		√				√		√				√		√		13	86.7	S. Aktif
19	Lidya Putri			√		√			√				√		√		11	73.3	Aktif
20	Moh. Hisyam			√		√				√			√		√		14	93.3	S. Aktif

21	Moh. Syahrul	√			√	√	√		√	√	9	60.0	C. Aktif
22	Nia Santika	√			√			√	√	√	10	66.7	C. Aktif
23	Silvia Asih W		√		√			√	√	√	12	80.0	S. Aktif

**ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS**

No	Nama	Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru			Skor	Ketercapaian	Kriteria
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
		24	Saniyatul			√		√				√		√					
25	Sifa Faiz			√			√			√			√		√		14	93.3	S. Aktif
26	Sendhi Victory		√			√			√			√			√		10	66.7	C. Aktif
27	Tedi Kurniawan		√			√			√			√			√		11	73.3	Aktif
28	Harve Denis			√		√			√			√			√		11	73.3	Aktif
29	Selphia Apriliyanti		√			√			√			√			√		10	66.7	C. Aktif
30	T. Anjarwati		√			√				√			√		√		12	80.0	S. Aktif
Jumlah Siswa		2	13	15	1	13	16	3	14	13	1	19	10	1	18	11			
Jumlah Nilai		2	26	45	1	26	48	3	28	39	1	38	30	1	36	33			
Nilai Setiap Aktivitas		73			75			70			69			70					
Persentase		81.1			83.3			77.8			76.7			77.8				79.3	Aktif
Kriteria		Sangat Aktif			Sangat Aktif			Aktif			Aktif			Aktif					

**N. 4 HASIL OBSERVASI SISWA SIKLUS 2 PERTEMUAN 2**

**ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS**

No	Nama	ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS															Skor	Ketercapaian	Kriteria
		Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	Wanda Mirtasari			√			√			√			√			√	14	93.3	S. Aktif
2	Yuke Yunita			√			√			√			√			√	14	93.3	S. Aktif
3	Sudaryanto	√			√			√			√					√	9	60.0	C. Aktif
4	Lutfiatul Fitri	√			√					√			√			√	13	86.7	S. Aktif
5	Dandi Agung			√	√					√	√					√	13	86.7	S. Aktif
6	Doni Bagus	√			√			√			√					√	15	100.0	S. Aktif
7	Hafidatul Arifah			√	√			√			√			√			14	93.3	S. Aktif
8	Mylin Hyrian Fiko			√	√			√			√			√			15	100.0	S. Aktif
9	Lilis Nur Hasanah		√		√			√			√			√			9	60.0	C. Aktif
10	A. Zaky Badriz			√	√			√			√					√	15	100.0	S. Aktif
11	Ahmad Wildan		√		√			√			√			√		√	12	80.0	S. Aktif
12	Ajeng Setyaning			√	√			√			√			√		√	14	93.3	S. Aktif
13	Ali Mustain			√	√			√			√			√		√	14	93.3	S. Aktif
14	Bayu Galang		√		√			√			√					√	9	60.0	C. Aktif
15	Dita Renovelita		√		√			√			√			√		√	14	93.3	S. Aktif
16	Ida Farida			√	√			√			√			√		√	15	100.0	S. Aktif
17	Lina Fakizatul	√			√			√			√			√			8	53.3	T. Aktif
18	Lusi Wahyu			√	√			√			√			√		√	15	100.0	S. Aktif
19	Lidya Putri		√		√			√			√			√			11	73.3	Aktif
20	Moh. Hisyam			√	√			√			√			√		√	15	100.0	S. Aktif

21	Moh. Syahrul	√		√	√	√	√	√	√	√	√	13	86.7	S. Aktif
22	Nia Santika		√	√	√	√	√	√	√	√	√	13	86.7	S. Aktif
23	Silvia Asih W	√		√	√	√	√	√	√	√	√	13	86.7	S. Aktif

### ASPEK PENILAIAN AKTIVITAS

No	Nama	Mendengarkan Penjelasan Guru			Diskusi Dalam Kelompok			Memecahkan Soal Saat Turnamen			Mengerjakan Tes Individu Dengan Jujur			Aktif Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan Guru			Skor	Ketercapaian	Kriteria
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
24	Saniyatul			√		√				√		√		√		12	80.0	S. Aktif	
25	Sifa Faiz			√		√			√		√		√		√	15	100.0	S. Aktif	
26	Sendhi Victory		√			√			√		√		√		√	12	80.0	S. Aktif	
27	Tedi Kurniawan			√		√			√		√		√		√	13	86.7	S. Aktif	
28	Harve Denis		√			√			√		√		√		√	11	73.3	Aktif	
29	Selphia Apriliyanti			√		√			√		√		√		√	12	80.0	S. Aktif	
30	T. Anjarwati		√			√			√		√		√		√	12	80.0	S. Aktif	
Jumlah Siswa		1	12	17	1	11	18	1	12	17	1	8	21	1	13	16			
Jumlah Nilai		1	24	51	1	22	54	1	24	51	1	16	63	1	26	48			
Nilai Setiap Aktivitas			76			77			76			80			75				
Persentase			84.4			85.6			84.4			88.9			83.3			85.3	S. Aktif
Kriteria			Sangat Aktif			Sangat Aktif			Sangat Aktif			Sangat Aktif			Sangat Aktif				

Lampiran O. Analisis Hasil Nilai Post Test

O. 1 HASIL NILAI POST TEST SIKLUS I

NO. ABSEN	Nama	Skor Pada Soal										Jumlah Skor	Ketuntasan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Ya	Tidak
1	Wanda Mirtasari	10	10	0	10	10	10	0	5	5	10	70	√	
2	Yuke Yunita	10	10	5	10	10	10	0	5	5	10	75	√	
3	Sudaryanto	5	10	5	5	0	5	0	5	5	10	50		√
4	Lutfiatul Fitri	5	10	0	10	10	10	10	5	10	0	70	√	
5	Dandi Agung	10	5	10	5	0	10	10	10	0	10	70	√	
6	Doni Bagus	10	5	0	10	5	10	10	10	10	10	80	√	
7	Hafidatul Arifah	5	5	0	10	0	10	0	10	10	10	60		√
8	Mylin Hyrian Fiko	5	10	10	5	0	10	5	5	10	10	70	√	
9	Lilis Nur Hasanah	5	5	5	10	0	10	0	5	5	5	50		√
10	A. Zaky Badriz	10	10	10	10	0	10	10	5	10	10	85	√	
11	Ahmad Wildan	5	5	0	10	0	5	0	10	10	0	45		√
12	Ajeng Setyaning	5	5	0	5	5	10	0	5	5	10	50		√
13	Ali Mustain	10	5	10	5	5	10	10	5	10	5	75	√	
14	Bayu Galang	5	5	0	0	0	10	0	10	10	5	45		√
15	Dita Renovelita	0	10	10	0	10	10	0	5	10	10	65	√	
16	Ida Farida	10	10	10	5	5	10	10	5	10	10	85	√	
17	Lina Fakizatul	10	5	5	0	5	10	0	5	5	5	50		√
18	Lusi Wahyu	10	5	5	10	10	10	10	10	5	10	85	√	
19	Lidya Putri	0	5	10	5	5	10	5	5	10	5	60		√
20	Moh. Hisyam	10	5	10	5	10	10	5	10	10	10	85	√	
21	Moh. Syahrul	5	5	0	10	5	5	0	5	10	10	55		√
22	Nia Santika	5	5	0	10	5	10	0	5	10	10	60		√
23	Silvia Asih W	5	5	0	5	10	10	0	5	10	10	60		√
24	Saniyatul	10	5	5	5	5	10	0	5	10	10	65	√	

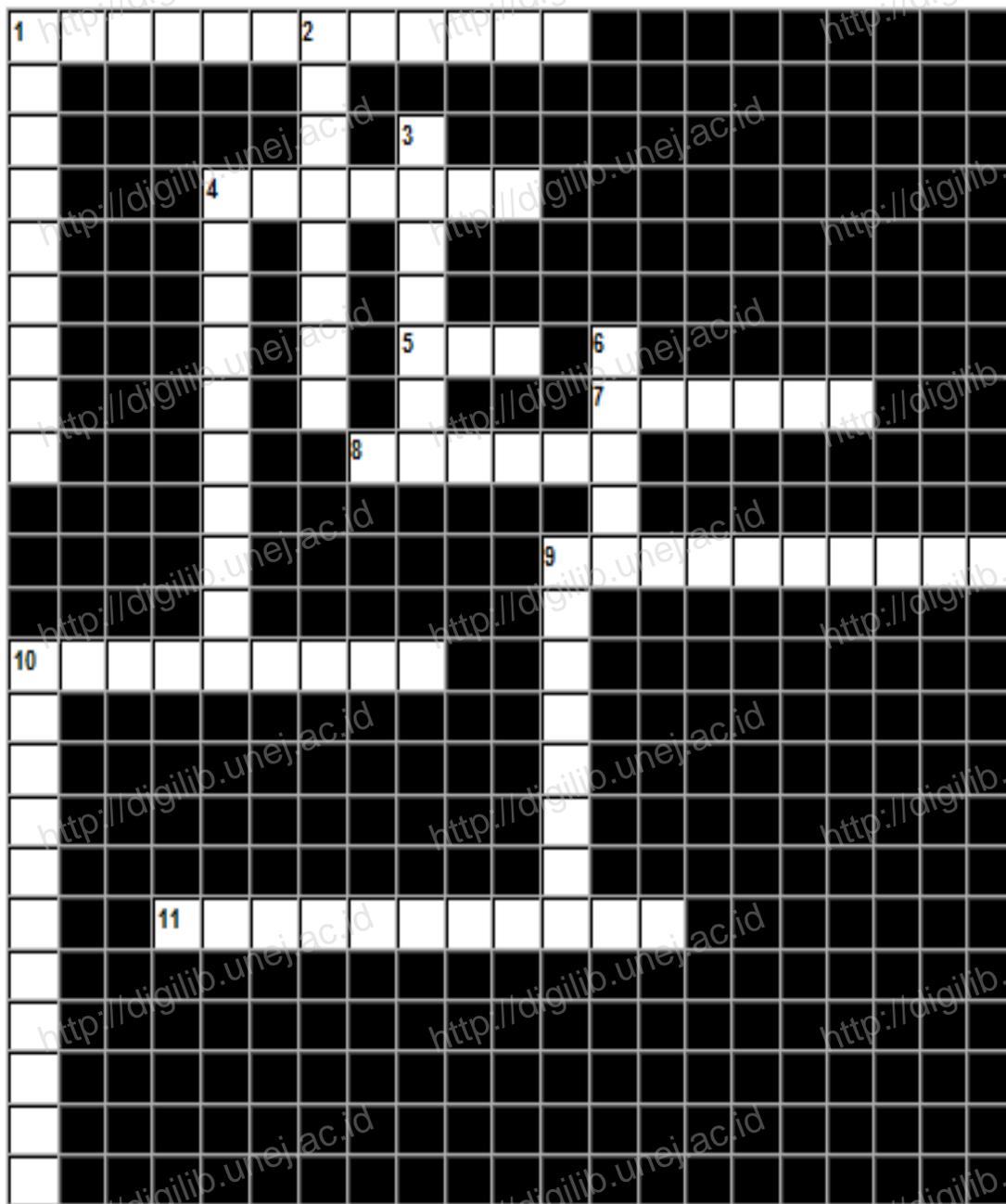
25	Sifa Faiz	10	5	5	10	5	10	5	10	10	10	80	√
----	-----------	----	---	---	----	---	----	---	----	----	----	----	---

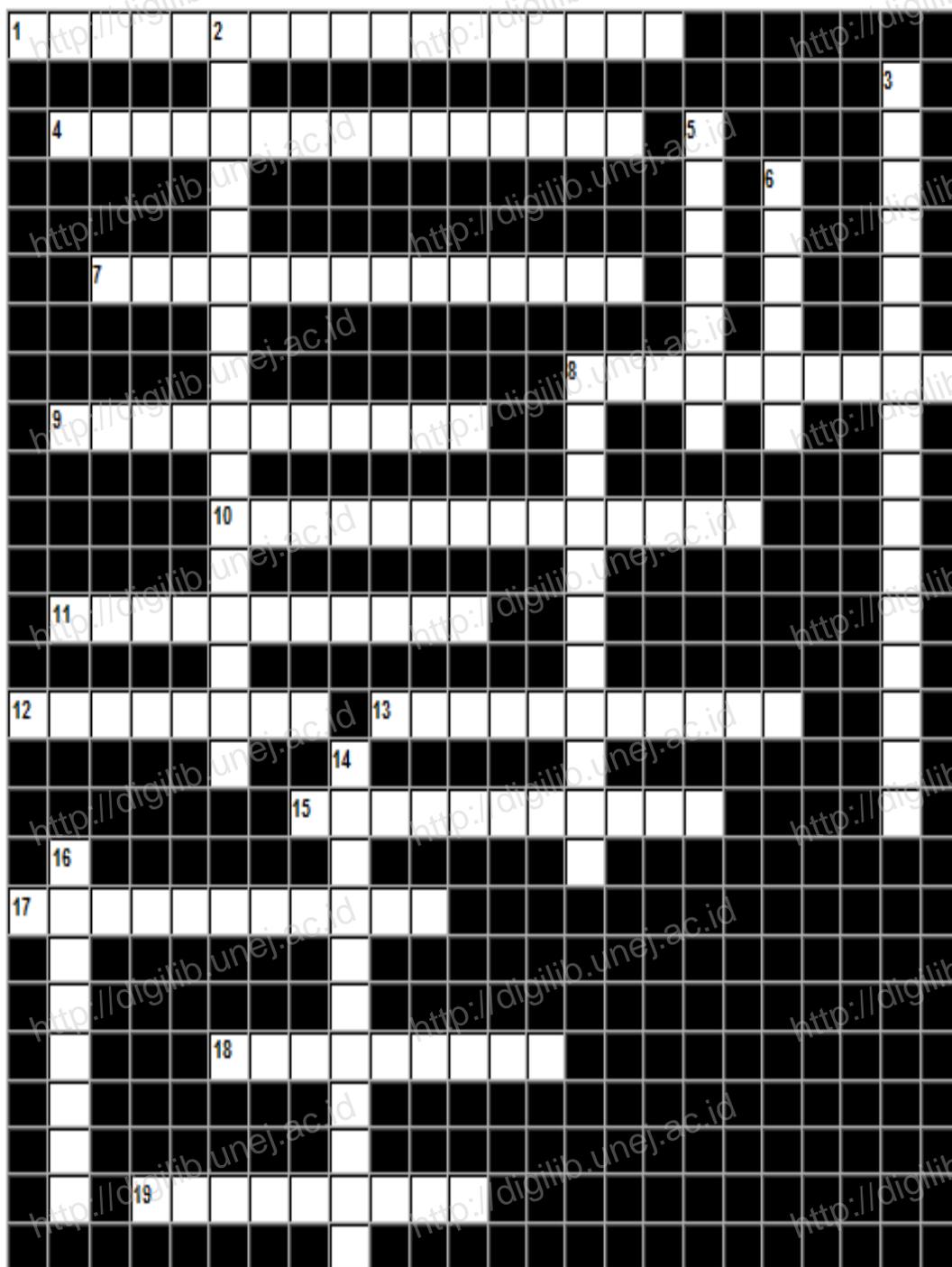
NO. ABSEN	Nama	Skor Pada Soal										Jumlah Skor	Ketuntasan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Ya	Tidak
26	Sendhi Victory	5	5	0	10	5	10	0	5	10	10	60		√
27	Tedi Kurniawan	5	5	5	10	5	10	0	5	10	10	65	√	
28	Harve Denis	0	5	0	5	5	10	0	5	10	10	50		√
29	Selphia Apriliyanti	10	5	0	5	10	10	0	5	5	10	60		√
30	T. Anjarwati	5	5	0	10	10	5	0	10	10	10	65	√	
Jumlah Skor		200	190	120	210	155	280	90	195	250	255	1945		
Skor Maksimal		300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	3000		
Skor Tercapai (%)		66.7	63.3	40.0	70.0	51.7	93.3	30.0	65.0	83.3	85.0	64.8		
Jumlah													16	14
Tingkat Ketuntasan													53.3	46.7

## O. 2 HASIL NILAI POST TEST SIKLUS 2

NO. ABSEN	Nama	Skor Pada Soal										Jumlah Skor	Ketuntasan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Ya	Tidak
1	Wanda Mirtasari	10	5	10	5	10	10	10	0	10	10	80	√	
2	Yuke Yunita	10	10	10	5	10	5	10	5	10	10	85	√	
3	Sudaryanto	10	0	5	0	5	10	10	0	10	10	60		√
4	Lutfiatul Fitri	5	10	10	10	10	10	0	5	5	10	75	√	
5	Dandi Agung	10	0	5	10	10	10	10	5	10	10	80	√	
6	Doni Bagus	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	√	
7	Hafidatul Arifah	10	5	10	0	10	10	10	0	5	10	70	√	
8	Mylin Hyrian Fiko	10	10	10	0	10	0	5	5	10	10	70	√	
9	Lilis Nur Hasanah	5	0	5	0	10	5	10	0	10	10	55		√
10	A. Zaky Badriz	10	10	10	5	10	10	10	10	10	10	95	√	
11	Ahmad Wildan	10	10	10	0	10	5	5	0	5	10	65	√	
12	Ajeng Setyaning	10	10	5	10	5	5	5	0	5	10	65	√	
13	Ali Mustain	10	10	10	5	10	5	10	5	10	10	85	√	
14	Bayu Galang	10	10	10	0	5	10	5	0	10	10	70	√	
15	Dita Renovelita	10	10	10	5	10	5	5	0	10	10	75	√	
16	Ida Farida	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90	√	
17	Lina Fakizatul	5	10	10	0	5	5	5	0	5	10	55		√
18	Lusi Wahyu	10	10	10	0	10	10	0	10	10	10	80	√	
19	Lidya Putri	10	5	5	0	10	10	5	0	5	10	60		√
20	Moh. Hisyam	10	5	5	10	5	10	10	5	10	10	80	√	
21	Moh. Syahrul	10	10	10	5	0	10	10	5	0	10	70	√	
22	Nia Santika	5	10	10	0	5	10	10	0	10	10	70	√	
23	Silvia Asih W	10	5	10	5	10	10	0	10	10	10	80	√	
24	Saniyatul	10	10	10	5	10	0	10	0	5	10	70	√	
25	Sifa Faiz	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90	√	

NO. ABSEN	Nama	Skor Pada Soal										Jumlah Skor	Ketuntasan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Ya	Tidak
26	Sendhi Victory	10	10	5	5	10	0	10	10	5	10	75	√	
27	Tedi Kurniawan	5	5	10	10	5	10	0	5	10	10	70	√	
28	Harve Denis	10	5	5	0	10	5	5	10	0	10	60		√
29	Selphia Apriliyanti	0	10	10	0	0	5	10	5	10	10	60		√
30	T. Anjarwati	5	10	10	5	0	10	0	5	10	10	65	√	
Jumlah Skor		260	235	260	110	235	225	200	130	240	300	2195		
Skor Maksimal		300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	3000		
Skor Tercapai (%)		86.7	78.3	86.7	36.7	78.3	75.0	66.7	43.3	80.0	100.0	73.2		
Jumlah Tingkat Ketuntasan													24	6
													80.0	20.0

**LAMPIRAN P. LEMBAR TEKA TEKI SILANG TOURNAMENT INDIVIDU****Lampiran P.1 Lembar TTS tournament individu pertemuan 1 siklus I**

**Lampiran P.2 Lembar TTS tournament individu pertemuan 2 siklus I**



**Lampiran P.4 Lembar TTS tournament individu pertemuan 2 siklus II**

## LAMPIRAN Q. KARTU PERMAINAN TOURNAMENT INDIVIDU

### Lampiran Q.1 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan I Siklus I

**1 Mendatar**

**Tokoh Indo Belanda  
yang mengancam  
Tanam Paksa**

**Perjanjian  
antara  
Belanda  
dengan  
Inggris di  
Salatiga**

**4 Mendatar**

**5 Mendatar**

**Perkumpulan  
Dagang yang  
didirikan oleh  
Belanda**

**Hak istimewa yang  
dimiliki oleh VOC**

**7 Mendatar**

**Belanda pertama  
kali datang ke  
Indonesia mendarat  
di Pelabuhan ...**

**8 Mendatar**

**9 Mendatar**

**Gubernur Jenderal  
VOC yang pertama  
adalah ...**

**Nama samaran yang  
digunakan oleh  
Douwes Dekker**

**10 Mendatar**



**Tokoh ini adalah  
pencetus tanam  
paksa. Siapakah  
dia ?**

**11 Mendatar**

**Belanda datang ke  
Indonesia dipimpin  
oleh Cornelis ...**

**1 Menurun**



**Tokoh yang  
mencetuskan  
pembangunan  
Jalan Pos  
adalah ...**

**2 Menurun**

**JP Coen mengganti  
nama Jayakarta  
menjadi ...**

**3 Menurun**

**Cultur Stelsel  
dikenal juga  
dengan istilah ...**

**4 Menurun**

**Patroli laut yang dilakukan oleh Belanda di Maluku disebut ...**

**6 Menurun**

**Salah satu Negara Eropa yang pernah datang ke Indonesia ...**

**9 Menurun**

**Buku yang ditulis oleh Douwes Dekker berjudul ...**

**10 Menurun**

Lampiran Q.2 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus I

**1 Mendatar**

**Gelar yang dimiliki oleh Untung Suropati adalah ...**

**Salah satu sikap para pahlawan yang patut ditiru ...**

**4 Mendatar**

**7 Mendatar**

**Perlawanan terhadap VOC di Pasuruan Jawa Timur, dipimpin oleh ...**

**Perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan banyak mengalami kegagalan karena masih bersifat ...**

**8 Mendatar**



**Tokoh disamping  
adalah seorang raja  
dari Mataram.  
Siapakah beliau ?**

**9 Mendatar**

**10 Mendatar**

**Taktik yang digunakan  
oleh Belanda untuk  
menangkap pasukan  
Diponegoro adalah ...**

**Perang Padri terjadi  
di Sumatera Barat  
tepatnya di daerah ...**

**11 Mendatar**

**Tempat  
persembunyian  
Pangeran Diponegoro  
berada di daerah ...**

**12 Mendatar**

**Hukum yang dimiliki  
oleh Kerajaan di Bali  
adalah ....**

**13 Mendatar**



**Aku memimpin  
perlawanan di  
daerah ...**

**15 Mendatar**

**Sikap kepahlawanan disebut juga  
dengan ...**

**17 Mendatar**

**Nama kecilku  
adalah Thomas  
....**

**18 Mendatar**





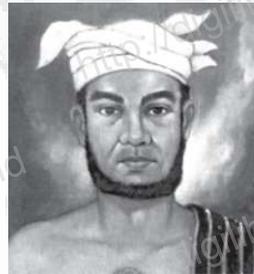
**Nama kecilku  
adalah raden  
Mas ....**

**19 Mendatar**



**Tokoh disamping  
adalah pemimpin  
perang padri.  
Beliau bernama ...**

**2 Menurun**



**Aku adalah  
pemimpin  
perlawanan di  
Tapanuli,  
Sumatera Utara.  
Siapakah Aku ?**

**3 Menurun**

**Perang yang terjadi di  
Bali dikenal dengan  
nama perang ...**

**5 Menurun**

**6 Menurun**

**Kerajaan yang dipimpin oleh  
Sisingamangaraja adalah ...**

**Perlawanan  
terhadap  
penjajah,  
dilakukan untuk  
mendapatkan ...**

**8 Menurun**

**14 Menurun**

**Ayam Jantan dari Timur  
adalah sebutan bagi  
Sultan ...**

**Pasukan Gerak Cepat  
Belanda yang bertugas  
menumpas gerilyawan  
Aceh disebut ...**

**16 Menurun**

Lampiran Q.3 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan 1 Siklus II

**Sebutan bagi tokoh-tokoh pemimpin PUTERA adalah ...**

**1 Mendatar**

**Perlawanan rakyat Aceh terhadap Jepang dipimpin oleh Tengku ...**

**4 Mendatar**

**5 Mendatar**

**Pembantu Prajurit Jepang yang dibentuk oleh Jepang disebut ...**

**Penyerahan kekuasaan Belanda atas Indonesia kepada Jepang dilaksanakan di ...**

**6 Mendatar**

**Ketua gerakan 3A  
adalah Mr....**

**7 Mendatar**

**10 Mendatar**

**Perlawanan rakyat  
Papua terhadap  
Jepang dipimpin  
oleh ...**

**Salah satu organisasi  
islam yang muncul  
pada masa penjajahan  
Jepang adalah ...**

**14 Mendatar**

**Pada tanggal 11  
Januari 1942, Jepang  
mendarat di ...  
(Kalimantan Timur)**

**15 Mendatar**

**Membungkukkan badan  
kepada Kaisar Jepang  
sebagai penghormatan  
disebut dengan ...**

**17 Mendatar**

**Perang Asia Timur  
Raya disebut juga  
dengan Perang ...**

**18 Mendatar**

**Pemberontakan terhadap Jepang yang  
dilakukan oleh rakyat Papua dikenal  
dengan sebutan Gerakan ...**

**19 Mendatar**

**Pangkalan Militer Amerika Serikat  
yang diserang oleh Jepang adalah  
...**

**2 Menurun**

**Perlawanan rakyat  
Singaparna terhadap  
Jepang dipimpin oleh  
KH....**

**3 Menurun**

**Barisan Semimiliter yang  
dibentuk oleh Jepang yang  
beranggotakan para  
pemuda Indonesia  
bernama ...**

**7 Menurun**

**Pemberontakan PETA  
di Blitar dipimpin oleh  
...**

**8 Menurun**

**Pekerja paksa pada  
masa penjajahan  
Jepang disebut dengan  
...**

**9 Menurun**

**11 Menurun**

**Shodanco Supriyadi adalah pemimpin pemberontakan PETA di daerah ...**

**Untuk menggantikan gerakan 3A yang telah bubar, Jepang membentuk organisasi baru yang bernama ...**

**12 Menurun**

**13 Menurun**

**Barisan Wanita yang dibentuk oleh Jepang adalah ...**

**Sebutan bagi negara yang mendukung Belanda dalam Perang pasifik adalah ...**

**16 Menurun**

Lampiran Q.4 Kartu Permainan Tournament Individu Pertemuan 2 Siklus II

Setiap tanggal 20 Mei diperingati  
sebagai hari ...

**1 Mendatar**



Bapak  
Pendidikan  
Nasional  
adalah  
sebutan bagi  
...

**1 Menurun**

**2 Menurun**

Politik Etis disebut  
juga dengan Politik  
...

Partai Politik pertama  
yang didirikan oleh  
tokoh Tiga Serangkai  
adalah ...

**3 Menurun**

**Tokoh Belanda  
yang mencetuskan  
Politik Etis adalah**

...

**4 Mendatar**

**5 Mendatar**

**Sarekat Dagang Islam  
(SDI) berpusat di kota**

...

**Sekolah yang  
didirikan oleh Dewi  
Sartika adalah ...**

**6 Mendatar**

**Tokoh wanita dari  
Jawa Barat yang  
berjuang bagi  
kemajuan kaum  
wanita adalah ...**

**7 Mendatar**

**Perguruan / sekolah  
yang didirikan oleh Ki  
Hajar Dewantara  
adalah ...**

**8 Mendatar**

**Organisasi  
Pergerakan Nasional  
yang berdiri pada  
tanggal 20 Mei 1908  
adalah**

**9 Mendatar**

**Douwes Dekker aktif menjadi penulis  
artikel dan pemimpin redaksi di  
sebuah surat kabar yang bernama ...**

**10 Menurun**

**RA. Kartini dilahirkan di kota ...**

**11 Mendatar**

**Tokoh disamping  
bernama Raden  
Ajeng ...**



**12 Mendatar**

**Salah satu isi dari  
Politik Etis adalah ...**

**13 Menurun**

**Tokoh disamping  
adalah pemimpin  
Sarekat Dagang  
Islam (SDI) beliau  
bernama Haji. . .**



**14 Mendatar**

**Sekolah Kedokteran  
Bumiputera pada masa  
penjajahan disebut juga  
dengan ...**

**15 Mendatar**

**16 Menurun**

**Taman Siswa didirikan pada tahun  
1922 di kota ...**



**Aku adalah  
pendiri Budi  
Utomo.  
Siapakah aku ?**

**17 Mendatar**

**18 Mendatar**

**Nama Indonesia yang  
dimiliki oleh Douwes  
Dekker adalah ...**

**Salah satu tokoh yang  
merupakan anggota  
Tiga Serangkai adalah ...**

**19 Mendatar**





R.3 Kunci Jawaban Tournament Individu Pertemuan I Siklus II

1	E	M	2	P	A	T	S	E	R	A	N	G	K	A	I					3	Z					
			E																	A						
			4	A	B	D	U	L	J	A	L	I	L							5	H	E	I	H	O	
			R																	N						
6	K	A	L	I	J	A	T	I												A						
			H																	L						
7	S	Y	A	M	8	S	U	D	D	I	N									M						
	E		R		U									9	R					U						
	I		B		P									O						S						
	N		O		10	R	U	M	K	O	R	E	M					11	B		T					
	E		U		I									U	12	P		L		A						
	N		R		Y			13	F				14	M	A	S	Y	U	M	I			F			
	D				A			U						H	T				15	T	A	R	A	K	A	N
	A				D			J	16	S				A	E				A							
	N		17	S	E	I	K	E	I	R	E	I			R				R							
								N		K					A											
	18	P	A	S	I	F	I	K		U																
								A		T																
			19	K	A	R	O	R	I		U															

