BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI

Salah satu tugas sekolah adalah memberikan pengajaran kepada siswa. Mereka harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah, di samping mengembangkan pribadinya. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada siswa, yang merupakan proses belajar-mengajar dilakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode tertentu[1]. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia[2]. Terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang sedemikian fundamental maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang holistik dalam upaya mewujudkan pencapaian tujuan tersebut .

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk

---

[1] B. Suryosubroto,1997:148 dikutip dari artikel pendidikan network Trimo S.Pd.,M.Pd.danRusantiningsih.

[2] Puskur Balitbang Depdiknas, 2003:2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Mata pelajaran IPS bertujuan 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, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Sedangkan SK-KD IPS Semester I dan II Kelas 2 SD/MI (KTSP 2006) adalah sebagai berikut[3]:

NO.	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1.	1.Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologi	1.1 Memelihara dokumen dan koleksi benda berharga miliknya 1.2 Memanfaatkan dokumen dan benda penting keluarga sebagai sumber cerita 1.3 Menceritakan peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis
2.	2. Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga	2.1 Mendiskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga 2.2 Menceritakan pengalamannya dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga

[3]Departemen Pendidikan Nasional.*2006, Standar Isi Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI,* (Jakarta:BSNP,2006)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2.3 Memberikan contoh bentuk-bentuk kerjasama di lingkungan keluarga

B. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu[4]. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan[5]. Belajar juga diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya.[6] Sedangkan menurut Winkel, belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan

[4] Deddy krishananto: 2010.
[5] Jamil,*op.cit*.h.57.
[6] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran,* (Jakarta:Bumi Aksara,2008),h.36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.[7] Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa[8],

Pengertian hasil adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu[9].

Pendapat lain tentang hasil belajar sebagai berikut, "Hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu",[10] atau "hasil adalah kemampuan seseorang atau kelompok yang secara langsung dapat diukur"[11].

Menurut Sunarto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

a. Faktor Intern

   Faktor Intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Di antaranya adalah faktor

[7] Yatim Riyanto,*Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana,2009),h.5.
[8] Nana Sudjana, 1989:111
[9] Nawawi ,1981: 100
[10] Sadly ,1977: 904
[11] Marimba ,1978: 143

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, dan motivasi. Adapun uraian dari faktor-faktor tersebut adalah:

1) Minat

Seorang yang tidak berminat mempelajari sesuatu tidak akan berhasil dengan baik, tetapi kalau seseorang memiliki minat terhadap objek masalah maka dapat diharakan hasilnya baik. Masalahnya adalah bagainama seorang pendidik selektif dalam menentukan atau memilih masalah atau materi pelajaran yang menarik siswa. Berikutnya mengemas materi yang dipilih dengan metode yang menarik. Karena itu pendidik/ pengajar perlu mengenali karakteristik siswa, misalnya latar belakang sosial ekonomi, keyakinan, kemampuan, dan lain-lain.

2) Kecerdasan

Kecerdasan memegang peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya seserorang. Orang pada umumnya lebih mampu belajar daripada orang yang kurang cerdas. Berbagai penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara tingkat kecerdasan dan hasil belajar di sekalah.

3) Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dilatih dan dikembangkan agar dapat terwujud. Bakat memerlukan latihan dan pendidikan agar suatu tindakan dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan pada masa yang akan datang.[12] Selain kecerdasan bakat merupakan faktor yang menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar. Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakatnya akan memperbesar kemungkinan seseorang untuk berhasil.[13]

4) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang ada pada diri anak untuk melakukan sesuatu tindakan. Besar kecilnya motivasi banyak dipengaruhi oleh kebutuhan individu yang ingin dipenuhi.[14] Ada dua macam motivasi yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan. Sedangkan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan dari luar atau motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, misalnya angka, ijazah, tingkatan, hadiah, persaingan, pertentangan, sindiran, cemoohan dan hukuman. Motivasi ini tetap diperlukan di sekolah karena tidak semua pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

5) Perbedaan Individual

[12] Utami, *Belajar Efektif* (Jakarta: Dian Rakyat,1992), h. 17
[13] Sumadi, *Metode Belajar* (Bandung: Rosda Karya, 1989), h 12
[14] Suharsimi, *Metode Penelitian* (Jakarta: Erlangga, 1993), h. 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa merupakan individu yang unik, artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individu ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran. Sistem pendidikan klasikal yang dilakukan di sekolah kita kurang memperhatikan masalah perbedaan individual, umumnya pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan melihat siswa sebagai individu dengan kemampuan rata-rata, kebiasaan yang kurang lebih sama, demikian pula dengan pengetahuannya.[15]

Dengan memiliki kemampuan pada suatu mata pelajaran, baik itu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mampu dikembangkan, siswa diharapkan dapat mengalih gunakan kemampuan-kemampuan tersebut dalam mengahadapi masalah-masalah dalam berbagai bidang pelajaran. Kemampuan bernalar, kemampuan memilih strategi yang cocok dengan permasalahannya, maupun kemampuan menerima dan mengemukakan suatu informasi secara tetap dan cermat merupakan kemampuan umum yang dapat digunakan dalam berbagai bidang.

b. Faktor Ekstern

[15] Yatim Riyanto, Paradigma Baru Pembelajaran, (Jakarta:KENCANA,2009),h.75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor ekstern antara lain[16];

1) keadaan lingkungan keluarga

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagi cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Dlam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis, pseudo demokratis, otoriter, atau cara *laisses faire*. Cara atau tipe mendidik yang dimikian masing-masing mempunyai kebaikannya dan ada pula kekurangannya.

2) keadaan lingkungan sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatianya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari

[16] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung:ALFABETA,2012),h.124

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas guru untuk membimbing anak dalam belajar.

3) keadaan lingkungan masyarakat.

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

C. Pengajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning)* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen[17]. Pembelajaran Kooperatif juga didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. *Cooperative learning* mencakup kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai suatu tugas/mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya[18]

[17] Rusman, *Model-model Pembelajaran,mengembangkan profesionalisme Guru,*(Jakarta:Rajawali Pers,2013), h.202
[18] *Ibid*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang histories, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Karena adanya perbedaan, manusia dapat *silih asah* (saling mencerdaskan). Pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang *silih asah* sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama siswa.

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang *silih asih* (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi antar sesama siswa.

Perbedaan antar manusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar sesamanya. Agar manusia terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman maka diperlukan interaksi yang *silih asuh* (saling tenggang rasa). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Dengan ringkas Abdurrahman dan Bintoro mengatakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa "pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang *silih asah, silih asih, dan silih asuh* antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata".

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya: "(1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan".

1. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Menurut Saco, dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka)[19]

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan,serta melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya,,mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.[20] Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan , jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin pembelajaran tipe TGT ini terdiri dari 5 tahapan , yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).[21]

2. Langkah – langkah pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

[19] Rusman, *op.cit*.h.224.
[20] Azzahra blog: 2010.
[21] Rusman, *op.cit*.h.224-225

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara runtut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) presentasi guru (2) kelompok belajar (3) turnamen (4) penghargaan kelompok

1. Guru menyiapkan:
   a) Kartu soal
   b) Lembar Kerja Siswa (LKS)
   c) Alat dan bahan
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya terdiri dari 5 orang)
3. Guru mengarahkan aturan permainannya dengan langkah-langkahnya sebagai berikut; Seperti pada model STAD, pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan beberapa orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan siswa bekerja dalam tim mereka, akhirnya mereka dikenai kuis pada waktu kuis mereka tidak dapat saling membantu.
3. Aturan Skenario Permainan

   Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, dan kelompok penantang II. Kelompok pembaca, bertugas mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras-keras dan (3) beri jawaban, sedangkan kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau memberi jawaban yang berbeda. Kelompok penantang kedua: (2) cek lembar jawaban, kegiatan dilakukan secara berulang

4. System penghitungan point turnamen

   Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau *award* yang lain.

Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:[22]

1) Pembentukan Kelompok *(teams)*

   Kelompok dibentuk berdasarkan heterogenitas. Heterogenitas anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa untuk saling membantu sesama yang belum menguasai materi. Heterogenitas ini juga mengajarkan tanggung jawab pemahaman kelompok sehingga akan menumbuhkan rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif itu sangat menyenangkan

2) *Games Tournament*

   Setiap meja turnamen berasal dari anggota kelompok yang berbeda. Permainan dilangsungkan secara akademik diawali dengan pembacaan aturan permainan.

[22] Jamil, op.cit.h.211-212

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Guru memberikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci jawaban ditaruh terbalik di atas meja sehingga tidak terbaca terlebih dahulu)
b. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian
c. Kemudian, pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal
d. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain
e. Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal
f. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam
g. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar
h. Jika semua pemain menjawab salah, kartu dibiarkan saja
i. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal semua habis dibacakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Penghargaan Kelompok

Setelah permainan selesai, masing-masing anggota kelompok turnamen kembali ke kelompok asal dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata skor yang didapat oleh kelompok asal tersebut, bukan kelompok turnamen.

Dari uraian di atas, tampaknya model pembelajaran ini sangat menarik siswa bila guru dapat mengimplementasikannya secara efektif, sehingga diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id