**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Tinjauan Tentang Model Pembelajaran**
3. **Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran perlu dipahami oleh seorang pendidik agar dapat melaksanakan secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Model merupakan pola umum perilaku untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mills model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.[[1]](#footnote-2)

Secara umum pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Muhammad Surya merumuskan pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dan pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[[2]](#footnote-3)

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk melakukan kegiatan belajar.[[3]](#footnote-4) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sustu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung.[[4]](#footnote-5)

Sedangkan Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.[[5]](#footnote-6)

Model pembelajaran menurut Soekamto adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Jadi, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang di gunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.[[6]](#footnote-7)

1. **Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:[[7]](#footnote-8)

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akana dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.
5. **Karakteristik Model Pembelajaran**

Arends dalam Trianto dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat bahwa tidak ada satu model pembeljran yang paling baik diantara yang lainnya, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu dari beberapa model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu.[[8]](#footnote-9) Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan.

1. **Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif**
2. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

*Cooperative Learning* berasal dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning. Cooperative* berarti bekerjasama dan *learning* berarti belajar. Jadi *Cooperative Learning* berarti belajar melalui kegiatan bersama.[[9]](#footnote-10) Pembelajaran *Cooperative Learning*  merupakan sistem pembelajaran yang memeberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok.[[10]](#footnote-11)

Pada dasarnya *cooperatif learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi dari keterlibata setiap anggota kelompok.

1. **Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menenkankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk itulah keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda.[[11]](#footnote-12)

1. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan melalui tes maupun non tes.[[12]](#footnote-13)

1. Ketrampilan bekerja sama

Kemauan bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam ketrampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu di dorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota yang lain.[[13]](#footnote-14)

1. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan system kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.[[14]](#footnote-15)

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu :

1. Meningkatkan hasil akademik

 Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperataif (cooperative learning) dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas akademik.[[15]](#footnote-16)

1. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung pada tugas-tugas akdemik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

1. Pengembangan keterampilan sosial

 Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan social, penting dimilki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan social.[[16]](#footnote-17)

1. **Manfaat Belajar Dalam Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Linda Lungren ada beberapa manfaat pembelajaran kooperatif yaitu :[[17]](#footnote-18)

1. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas
2. Rasa harga diri menjadi lebih tinggi
3. Memperbaiki kehadiran
4. Angka putus sekolah menjadi rendah
5. Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar
6. Perilaaku mengganggu menjadi lebih kecil
7. Konflik antar pribadi berkurang
8. Sikap apatis berkurang
9. Pemahaman yang lebih mendalam
10. Meningkatkan motivasi lebih besar
11. Prestasi belajar lebih tinggi
12. Meningkatkan kebaikan, budi, kepekaan, dan toleransi.
13. **Komponen-komponen Pembelajaran Kooperatif**

Ada empat dasar pembelajaran kooperatif. Komponen-komponen ini membedakan antara pembelajaran yang biasa. Komponen-komponen tersebut adalah:[[18]](#footnote-19)

1. Dalam pembelajaran kooperatif, semua anggota kelompok perlu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas.
2. Kelompok pembelajaran kooperatif seharusnya heterogen.
3. Aktivitas-aktivitas pembelajaran kooperatif perlu dirancang sedemikian rupa sehingga setiap siswa berkontribusi kepada kelompok dapat didnilai atas dasar kinerjanya.
4. Tim pembelajaran kooperatif perlu mengetahui tujuan akademik maupun sosial suatu pelajaran.
5. **Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah :[[19]](#footnote-20)

1. Belajar bersama dengan teman
2. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
3. Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok
4. Belajar dari teman sendiri dalam kelompok
5. Belajar dalam kelompok kecil
6. Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
7. Keputusan tergantung pada siswa sendiri.
8. **Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif**

Terdapat enam fase atau langkah dalam utama dalam pembelajaran kooperatif. Secara lengkap dapat dilihat dalam tabel di bawah ini[[20]](#footnote-21)

|  |  |
| --- | --- |
| **Fase**  | **Kegiatan Guru** |
| Fase – 1Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar. |
| Fase- 2Menyampaikan informasi | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jala demonstrasi atau lewat bahan bacaan. |
| Fase- 3Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompokbelajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. |
| Fase- 4Membeimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya. |
| Fase- 5Evaluasi  | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjannya. |
| Fase- 6Memberikan penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil elajar individu dan kelompok. |

1. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif**
2. **Kelebihan Pembelajaran Kooperatif**

 Kelebihan pembelajaran kooperatif diantaranya sebagai berikut :[[21]](#footnote-22)

1. Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajr dari siswa yang lain.
2. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
3. Pembelajaran kooperatif membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
4. Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan social, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan me-*manage*  waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
7. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
8. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan randsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.
9. **Kekurangan Pembelajaran Kooperatif**

 Disamping kelebihan, pembelajaran kooperatif memiliki kelemahan diantaranya :[[22]](#footnote-23)

1. Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
2. Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan pada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahawa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
3. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.
4. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.
5. **Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**
6. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwars, ini merupakan metode pembalajaran pertama dari Johns Hopkins.[[23]](#footnote-24) Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4 sampai 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua tim menguasai pelajaran.

1. **Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian kelas (Class Pressentation), Tim (Team), permainan (Game), turnamen (turnament), dan rekognisi tim (penghargaan tim) .[[24]](#footnote-25)

1. Penyajian kelas (Class Pressentation)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaiakna materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

1. Tim (teams)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game.*

1. Permainan (Game)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

1. Turnamen (Turnament)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.[[25]](#footnote-26) Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema di bawah ini :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |
| --- |
| **TEAM A** |
|

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A-1 | A-2 | A-3 | A-4 |
| Tinggi | Sedang | Sedang | Rendah |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Meja Turnamen1 | Meja Turnamen2 | Meja Turnamen3 | Meja Turnamen4 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| B-1 | B-2 | B-3 | B-4 |
| Tinggi | Sedang | Sedang | Rendah |
| TEAM B |

 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C-1 | C-2 | C-3 | C-4 |
| Tinggi | Sedang | Sedang | Rendah |
| TEAM C |

 |

**Gambar 2.1 penempatan siswa pada meja turnamen.**[[26]](#footnote-27) |

 |

Untuk turnamen pertama, guna menempatkan siswa pada “*tournament table*” dengan pengaturan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja I, siswa berkemampuan sedang pada meja II dan III, kemudian siswa berkemampuan rendah pada meja IV.

Setelah turnamen selesai dan dilakukan penilaian, guru melakukan pwengaturan kembali kedudukan siswa pada tiap meja turnamen, kecuali pemenang meja tertinggi (meja I). Pemenang dari setiap meja dinaikkan atau digeser satu tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatannya dan siswa yang mendapat skor yang terendah pada setiap meja turnamen selain pada meja terendah tingkatannya (meja IV) diturunkan satu tingkat ke meja yang lebih rendah tingkatnnya. Pada akhirnya mereka akan mengalami kenaikan atau penurunan sehingga mereka akan sampai pada meja yang sesuai dengan kinerja mereka.

Setelah pertandingan pertama, siswa-siswa mengubah posisi atau meja pertandingannya sesuai dengan hasil pertandingan sebelumnya. Pemenang dari tiap-tiap meja akan berpindah pada meja pertandingan yang lebih tinggi selanjutnya, misalkan dari meja IV ke meja III. Pemenang kedua menempati meja pertandingan sebelumnya, sedangkan siswa dengan skor terendah dari tiap-tiap meja akan berpindah ke meja yang lebih rendah dibawahnya, maka mereka akan berusaha untuk berpindah lagi ke meja yang lebih tinggi.[[27]](#footnote-28)

1. Rekognisi Tim (Penghargaan Kelompok)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagi tambahan nilai tugas siswa. Selain itu, diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.[[28]](#footnote-29)

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

Langkah-langkah pembelajaran koopertaif tipe TGT disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan dibawah ini :[[29]](#footnote-30)

1. Pra kegiatan Pembelajaran TGT

 Pra kegiatan Pembelajaran TGT yakni persiapan yang meliputi :

1. Materi

Materi pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleha karena itu, guru harus mempersiapkan *work sheet* yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari *work sheet* tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

1. Menempatkan atau membagi siswa kedalam tim

Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Pembentukan kelompok dialkukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bawah keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah.

Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet.* Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut*.*

1. Menempatkan atau membagi siswa kedalam tim

Tiap meja turnamen terdiri dari empat sampai lima siswa yang mempunyai homogen dan dan berasl dari kelompok berlainan.

1. Detail kegiatan pembelajaran TGT

Detail kegiatan pembelajaran TGT yakni penyajian kelas, meliputi :

1. Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

1. Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

1. Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras kelamin,atau etnis. Guru memerintahkan siswa untuk belajar dalam kelompok. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game.* Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membangdingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang sal;ah tentang suatu materi.

Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang berkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilana kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

1. Validasi kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesame kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

1. Turnamen

Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagan dari putaran permainan dengan 3 siswa dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan di bawah ini :

**Bagan 2.2 Putaran Permainan**[[30]](#footnote-31)

|  |
| --- |
| **Pembaca** 1. Ambil satu kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lemabra permainan.
2. Bacalah permainan dengan keras
3. Cobalah untuk menjawab
 |

**Penantang II**

Boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika dia memamng mau, apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang aii memeriksa lembar jawaban. Siapa pun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya.

|  |
| --- |
| **Penantang I**Menantang jika dia mau (dan jawaban berbeda) atau boleh melewatinya. |

1. Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, siswa kemabali ke kelompok asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**
2. **Kelebihan Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) yaitu :[[31]](#footnote-32)

1. Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahamn yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara mahasiswa dengan guru.
7. Interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
8. **Kelemahan Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Kalau guru tidak dapat mengelola kelas. Kelemahan Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) secara umum yaitu :[[32]](#footnote-33)

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan

Sedangkan Kelemahan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) secara khusus yaitu :[[33]](#footnote-34)

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

1. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

1. **Tinjauan Tentang Prestasi Belajar**
2. **Pengertian Prestasi Belajar**

Sebelum pengertian “prestasi belajar” dibicarakan, kata prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”, maka perlu diketahui terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan “prestasi” dan apa yang dimaksud dengan “belajar”. Mas’ud Hasan Abdul Qohar berpendapat prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.[[34]](#footnote-35) Prestasi belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercemin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.[[35]](#footnote-36)

Sedangkan belajar menurut slameto adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[[36]](#footnote-37) Sunaryo merumuskan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Sudah barang tentu tingkah laku positif.[[37]](#footnote-38) Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja dan dimana saja baik di sekolah, di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu ang tidak dapat ditentukan sebelumnya.[[38]](#footnote-39)

Belajar dapat diartikan pula prubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamnnya dari berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.[[39]](#footnote-40)

Disamping definisi-definisi tersebut, ada pengertian lain dan cukup banyak, baik yang dilihat secara mikro maupun secara makro, dilihat daam arti luas ataupun terbatas atau khusus. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya, kemudian dalam arti sempit, belajar dapat dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.[[40]](#footnote-41)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa secara umum pengertian prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengadakan perubahan tingkah laku berkat pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya, atau lebih ringkasnya adalah bukti keberhasilan yang dapat dicapai seseorang dalam kegiatan belajarnya.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang dicapai seorang siswa merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali dalam membantu siswa mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.[[41]](#footnote-42)

Yang tergolong faktor internal adalah:

1. Faktor jasmaniah baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
3. Faktor intelektif yang meliputi
4. Faktor potensi yaitu kecerdasan dan bakat
5. Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang dimiliki
6. Faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
7. Faktor kematangan fisik maupun psikis

Yang tergolong faktor eksternal adalah:

1. Faktor sosial yang terdiri atas
2. Lingkungan keluarga
3. Lingkungan sekolah
4. Lingkungan masyarakat
5. Lingkungan kelompok

1. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
2. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
3. Faktor lingkungan spiritual atau agama.

Menurut M. Dalyono dalam Ngalim Purwanto faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah :

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa)
2. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar siswa. Bila siswa selalu tidak sehat sakit kepala, demam, pilek dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

Demikian jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, ini dapat mengganggu dan mengurangi semangat belajar.

1. Intelegensi dan Bakat

Dua aspek kejiwaan (psikis) ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Siswa yang memiliki intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnyapun cenderung baik. Sebaliknya siswa yang intelegensinya rendah cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir, sehingga prestasi belajarnya rendah. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Misalnya belajar bermain gitar, apabila dia memiliki bakat musik akan lebih mudah dan cepat pandai dibanding dengan siswa yang tidak memiliki bakat itu.

Sebaliknya, bila siswa mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses dibanding dengan siswa yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

1. Minat dan Motivasi

Sebagaimana halnya denga intelegensi dan bakat, maka minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar yang juga datang dari hati sanubari. Timbulnya minat belajar bisa disebabkan dari berbagai hal, diantaranya minat belajar yang besar untuk menghasilkan prestasi yang tinggi.

Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri yaitu dorongan yang umumnya karena kesadaran akan pentingya sesuatu. Motivasi yang berasal dari luar diri misalnya, dari orang tua, guru, atau teman.

1. Cara Belajar

Cara belajar siswa juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Siswa yang rajin belajar siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus istirahat untuk memberi kesempatan kepada mata, otak, serta tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali.

Selain itu, teknik-teknik belajar perlu diperhatikan bagaimana carnya membaca, mencatat, membuat ringkasan, apa yang harus dicatat dan sebagainya. Selain dari teknik-teknik tersebut, perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat dan fasilitas untuk belajar.

1. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa)
2. Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan keluarga, semuanya turut mempengaruhi prestasi belajar siswa.

1. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas sekolah, dan sebagainya. Semua ini turut mempengaruhi prestasi belajar siswa.

1. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata berpendidikan tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak berpendidikan dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjangsehingga motivasi berkurang.

1. Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim, dan sebagainya. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang di sekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim sejuk akan menunjang proses belajar.[[42]](#footnote-43)

Prestasi belajar meliputi segenap ranah kejiwaan yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa yang bersangkutan. Prestasi belajar dapat dinilai dengan cara :

1. Penilaian formatif

Penilaian formatif adalah kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik, yang selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sedang atau sudah di laksanakan.

1. Penilaian sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang di lakukan untuk memperoleh data atau informasi samoai di mana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah di pelajarinya selama jangka waktu tertentu.[[43]](#footnote-44)

1. **Prinsip-prinsip Belajar**

*Pertama,* prinsip belajar adalah perubahan tingkah laku. *Kedua,* belajar adalah proses. Belajar terjadi karena di dorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. *Ketiga,* belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasrnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.[[44]](#footnote-45)

1. **Tujuan Belajar**

Secara umum tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, ketrampilan dan penanaman sikap atau mental nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.[[45]](#footnote-46) Hasil belajar yang maksimal akan menghasilkan prestasi yang baik pula. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang di alami siswa baik berada di sekolah maupu di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.[[46]](#footnote-47)

1. **Tinjauan tentang Pembelajaran IPS**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang di ajarkan pada jenjang MI/SD, MTS/SMP, maupun MA/SMA. Terkadang dalam bidang pengetahuan sosial sering terjadi istilah yang saling tumpang tindih antara lain ilmu sosial dan studi sosial, walaupun dalam istilah tersebut terdapat kata yang sama yaitu “sosial”, tetapi sebenarnya memiliki makna yang berbeda.

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program study di perguruan tinggi yang identik dengan istilah sosial studi (*sosial studiess*).[[47]](#footnote-48) Ilmu sosial merupakan bagian dari studi sosial, menurut Nursid ilmu sosial adalah bidang-bidang keilmuan yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.[[48]](#footnote-49) Sedangkan Syafruddin mendefinisikan ilmu sosial sebagai disiplin ilmu yang mempelajari tingkah laku kelompok umat manusia.[[49]](#footnote-50)

Studi sosial merupakan suatu studi yang mengkaji dan menelaah gejala-gejala serta masalah-masalah sosial yang berhubungan dengan perkembangan dan struktur kehidupan manusia. Studi sosial juga lebih menekankan pada pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keahlian, nilai-nilai, serta partisipasi sosial.[[50]](#footnote-51) Studi sosial juga bisa diartikan sebagai ilmu pengetahuan sosial, istilah studi sosial sering di pakai di kalangan perguruan tinggi negri sedangkan ilmu pengetahuan sosial dipakai pada jenjang yang paling dasar yaitu MI/SD, jadi studi sosial bisa disebut sebagai Ilmu Pengrtahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendidikan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya).[[51]](#footnote-52)

Sedangkan menurut Morella dalam Etin Sholihatin mengatakan bahwa pendidikan IPS lebih menenkankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannyaberdasarkan konsep yang telah dimilikinya.[[52]](#footnote-53)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang di dasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropogi, tata negara, dan sejarah[[53]](#footnote-54) Menurut Nursid IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.[[54]](#footnote-55)

IPS yang diajar di Sekolah Dasar terdiri atas dua bahan kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencangkup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan.[[55]](#footnote-56) Dan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.[[56]](#footnote-57)

Menurut Anwar Mutakin dalam Nurhadi berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran IPS secara umum seperti diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :[[57]](#footnote-58)

1. Siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Siswa mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Siswa mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Siswa menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, lanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Siswa mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu mengembangkan diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membantu masyarakat.
6. **Tinjauan Tentang Uang**
7. **Materi Uang**

**Sejarah Uang**

Sejarah terciptanya uang dimulai dari adanya pertukaran dengan sistem barter. Kemudian berkembang menjadi uang barang, serta sampai pada bentuk uang logam dan uang kertas seperti sekarang ini yang menjadi alat pembayaran yang sah.

1. **Alat tukar jual beli pada zaman dahulu**

**Barter**

Barter adalah proses tukar menukar barang. Pada zaman dahulu, manusia menggantungkan hidupnya pada alam. Manusia pada zaman dahulu tinggal di gua dan berpindah-pindah. Mereka hidup berpindah pindah untuk mencari sumber makanan. Sistem tinggal berpindah-pindah pada zaman dahulu disebut *nomaden.*

 **Uang barang**

Ketika sistem barter menemui banyak kesulitan, muncul keinginan yang mendorong manusia untuk menciptakan kemudahan dalam hal pertukaran. Kemudian manusia menetapkan benda-benda tertentu sebagai alat tukar. Kelompok manusia zaman dahulu menyepakati bentuk uang barang yang dapat digunakan dalam sistem pertukaran (jual beli).

Kriteria benda yang ditetapkan sebagai alat tukar :

1. Benda yang dapat ditukar secara umum
2. Benda yang dipilih dan dipercaya memiliki kekuatan ghaib
3. Benda-benda yang merupakan kebutuhan primer sehari-hari

Contoh-contoh benda yang digunakan sebagai uang barang:

1. Binatang ternak, seperti kambing, sapi dan ayam
2. Kulit kayu, kulit kambing, dan kulit kerang
3. Manik-manik
4. Garam
5. Bongkah teh kering
6. Biji-bijian
7. Logam emas

Kesulitan-kesulitan menukar dengan uang barang, antara lain:

1. Nilai yang dipertukarkan belum mempunyai pecahan
2. Banyak jenis uang barang yang beredar hanya berlaku di daerah masing-masing
3. Sulit melakukan penyimpanan dan pengangkutan
4. **Uang**

Ternyata pertukaran dengan barter dan uang barang mengalami banyak kesulitan. Orang berusaha mencari cara yang lebih mudah dan praktis. Akhirnya, orang menemukan alat tukar-menukar yang disebut dengan uang.

Uang harus memenuhi baberapa syarat untuk menjadi alat tukar yang layak antara lain:

1. Uang harus mudah dibawa kemana-mana
2. Uang harus dapat dibagi-bagi ke dalam pecahan
3. Uang harus dapat digunakan untuk menentukan harga barang
4. Nilai uang harus sama antara satu dengan yang lainnya
5. **Jenis-jenis Uang**

Uang adalah alat tukar pembayaran yang sah. Pertukaran barang dengan uang disebut jual beli. Uang yang beredar di masyarakat saat ini ada dua jenis, yaitu uang kartal dan uang giral.

1. **Uang kartal**

Uang kartal adalah alat pembayaran berupa uang kertas dan uang logam.

Pada awalnya uang kertas yang beredar merupakan surat bukti kepemilikan emas dan perak. Surat bukti ini dapat dijadikan sebagai alat perantara untuk melakukan transaksi. Selanjutnya, masyarakat tidak lagi menggunakan emas sebagai alat penukaran secara langsung. Sebagai gantinya, mereka menggunakan uang kertas seperti sekarang ini.

Uang logam, sekitar abad ke 17 Masehi orang mulai mengenal cara pertukaran dengan mata uang. Logam dipilih sebagai salah satu bentuk uang. Bahan logam yang memenuhi persyaratan adalah emas dan perak. Uang dari emas dan perak saat itu disebut uang logam. Uang logam emas dan perak juga disebut sebagai uang penuh. Artinya nilai bahan uang sama dengan nilai nominal.

1. **Uang Giral**

Uang giral merupakan jenis uang dalam bentuk surat berharga. Surat berharga tersebut dikeluarkan oleh bank umum, bank milik pemerintah maupun swasta. Bentuk-bentuk uang giral misalnya cek, giro, kartu berbayar, polis, dan wesel pos.

1. **Cek**

Cek adalah salah satu bentuk surat berharga yang digunakan sebagai alat pembayaran pengganti uang.

1. **Giro bilyet**

Giro bilyet merupakan simpanan di bank yang dapat diambil setelah menggunakan cek.

1. **Kartu berbayar**

Kartu berbayar adalah surat berharga berbentuk kartu kecil yang dikeluarkan sebuah bank sebagai alat pembayaran yang sah.

1. **Wesel pos**

Wesel pos adalah suatu bentuk surat yang dikeluarkan oleh kantor pos untuk mengirim uang.

1. **Kegunaan Uang**

Jika kita ingin membeli sesuatu, tentu kita harus memiliki uang. Karena uang merupakan alat pertukaran dan pembayaran yang sah. Dengan uang kita dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

Kegunaan uang antara lain:

1. Uang dapat digunakan sebagai alat tukar
2. Uang dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
3. Uang dapat disimpan atau ditabung
4. **Tempat Menabung dan Cara Menabung**
5. Tempat menabung

Kamu dapat menabung dimana saja. Pilihlah tempat yang aman, karena tempat yang aman dapat menjamin kepercayaan dalam menabung. Jika ada jasa atau bunga, akan dapat menambah besarnya tabungan yang ada. Kita dapat menabung dirumah, di sekolah, ataupun di bank.

1. Cara menabung

Cara menabung ada bermacam-macam. Hal tersebut bergantung pada jenis tabungannya. Bunga tabungan juga berbeda-beda pada tiap bank. Menabung di bank caranya mudah sekali. Kamu cukup mengisi formulir yang bernama slip tabungan, lalu mengambil buku tabungan beserta uangnya.

1. **Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh :

1. Anroatus Taghna,[[58]](#footnote-59) mahasiswa Program Studi S1 STAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung 2011/2012. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil tes ulangan harian sebelum diadakan penelitian dengan siklus penelitian I, II, dan III yang prosentasenya 47,06 %, 64,71 %, 82,35 % sampai 88,24 %.
2. Dedik Frana Frendi,[[59]](#footnote-60) mahasiswa Program Studi S1 STAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII Semester II pada Materi Bangun Datar Segi Empat di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010”. Hal ini dibuktikan pada hasil Pre tes yang diadakan penelitian dengan siklus penelitian I, II, dan III yang prosentasenya 35,06 %, 54,71 %, 75,35 % sampai 87,24 %.
3. Amina Susmiati,[[60]](#footnote-61) mahasiswa Program Studi S1 STAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung 2012/2013. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil pre test ketika diadakan penelitian dengan siklus penelitian I, dan II yang prosentasenya 45,45 %, 59,09 %, sampai 81,81%.
4. Iqtirobul Fudla,[[61]](#footnote-62) mahasiswa Program Studi S1 IAIN Walisongo Semarang dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Mapok Kalor VII–A MTs NU 01 Kramat Tegal Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil Pre tes yang diadakan penelitian dengan siklus penelitian I, II, dan III yang prosentasenya 30,95%, 45,24%, sampai 90,48%.
5. Nuril Milati,[[62]](#footnote-63) mahasiswa Program Studi S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Turnament*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang 2008/2009. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa yang menunjukkan sebesar 83.87% siswa yang menyatakan bahwa siswa sangat senang mengikuti pelajaran dengan cara berkelompok dengan tipe TGT dengan teman-temannya. Penerapan belajar kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa, hal ini dibuktikan pada hasil tes pada sebelum diadakannya penelitian, siklus I dan siklus II yang porsentasenya mulai 32.43%, 80% sampai 97.14%.
6. Novi Pusparini[[63]](#footnote-64), mahasiswa Program Studi S1 STAIN UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dalam skripsinya yang berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Turnament*) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII 2010/2011. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. hal ini dibuktikan pada hasil tes pada sebelum diadakannya penelitian, siklus I dan siklus II yang porsentasenya mulai 32.43%, 42,78% sampai 89,36%.
7. Ika Kholiwatuzzawa,[[64]](#footnote-65) mahasiswa Program Studi S1 STAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tungganggri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil *pre test* sebelum diadakan penelitian dengan siklus penelitian I dan II yang nilai rata-rata siswa 67,20 dengan persentase keberhasilannya 47,05% Pada *pre test*, nilai rata-rata siswa 73,80 dengan persentase keberhasilannya 66,67% pada siklus I dan nilai rata-rata siswa 80,80 dengan persentase keberhasilannya 83,33%.

Dari keenam uraian penelitian terdahulu diatas, peneliti mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu, dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Peneliti dan Judul Penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1 | Anroatus Taghna:Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung 2011/2012 | 1. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa
2. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 | 1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda
2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda
 |
| 2 | Dedik Frana Frendi:Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII Semester II pada Materi Bangun Datar Segi Emapt di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010 | 1. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa
2. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
3. Sama-sama meneliti bidang studi matematika
 | 1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda
2. Subyek dan lokasi penelitian berbeda
 |
| 3 | Amina Susmiati:Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013. | 1. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 | 1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda
2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda
 |
| 4 | Iqtirobul Fudla:Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Mapok Kalor VII–A MTs NU 01 Kramat Tegal Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012. | 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 | 1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda
2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda
3. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan keaktifan siswa
 |
| 5 | Nuril Milati:Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Turnament*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang 2008/2009.*Lanjutan Tabel 2.2 …* | 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Sama-sama meneliti bidang studi matematika

*Bersambung …* | 1. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa
2. Subyek dan lokasi penelitian berbeda
 |
| 6 | Novi Pusparini:Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Turnament*) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII 2010/2011. | 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Sama-sama meneliti bidang studi matematika
 | 1. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa
2. Subyek dan lokasi penelitian berbeda
 |
| 7 | Ika Kholiwatuzzawa: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tungganggri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 | 1. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 | 1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda
2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda
 |

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data Hipotesa tindakan adalah perkiraan awal atas tindakan penelitian yang sedang dilakukan. Hipotesa dari penelitian ini adalah jika model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) diterapkan untuk kelas III pada mata pelajaran IPS pokok bahasan uang, maka hasil belajar siswa akan meningkat.

1. **Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kerangka teoritik dan penelitian terdahulu yang relevan peneliti akan menggambarkan keefektifan hubungan konseptual antara tindakan yang akan dilakukan dan hasil-hasil tindakan yang akan diharapkan. Berikut peneliti melukiskan melalui diagram supaya lebih jelas.

Bagan 2.3 Kerangka Pemikiran Penelitian

Prestasi Belajar

Kesulitan belajar

Minat belajar IPS

Pembelajaran bermakna

Materi

Uang

Komponen :

1. Penyajian kelas
2. Tim (Kelompok)
3. Permainan
4. Kompetisi/ Turnamen
5. Penghargaan Kelompok

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)

Bermula dari minat belajar IPS yang rendah, karena menganggap IPS adalah pelajaran yang kurang menarik bagi siswa dan membosankan karena cakupan materi ini sangat luas dan juga membutuhkan banyak hafalan, sehingga dari minat yang rendah menimbulkan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru dan menghasilkan prestasi yang rendah pula. Tak jarang diantara siswa kelas III MI Assyafi’iyah untuk memahami materi uang ini masih mendapatkan nilai dibawah rat-rata atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Bermula dari masalah inilah peneliti menawarkan model pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi masalah tersebut. Yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Dengan menerapkan model pembelajaran tersebut peneliti yakin akan menimbulkan pembelajaran yang bermakna, efektif dan efisien sehingga dapat mengubah anggapan siswa bahwa pelajaran IPS itu membosankan berubah menjadi mencintai IPS dengan sepenuh hati sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem,* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011), hal. 45 [↑](#footnote-ref-2)
2. Isjoni, *Cooperative Learning, Efektifitas Pembelajaran Kelompok*,(Bandung: Alfabeta,2012), hal. 49 [↑](#footnote-ref-3)
3. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif, Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik,* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011), hal. 134 [↑](#footnote-ref-4)
4. Rusman, *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru,* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 134 [↑](#footnote-ref-5)
5. *Ibid...,*hal. 133 [↑](#footnote-ref-6)
6. Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya,* (Jakarta : Tim Prestasi Pustaka, 2007), hal. 5 [↑](#footnote-ref-7)
7. *Ibid...,* hal. 6 [↑](#footnote-ref-8)
8. *Ibid...,* hal. 9 [↑](#footnote-ref-9)
9. Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil),* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 80 [↑](#footnote-ref-10)
10. Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif,* (Bandung: Alfabeta,2011), hal. 55-56 [↑](#footnote-ref-11)
11. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...,* hal. 224 [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid...,*hal. 245 [↑](#footnote-ref-13)
13. *Ibid...,*hal. 246 [↑](#footnote-ref-14)
14. Tukiran Taniredja, *Model-model*..., hal. 60 [↑](#footnote-ref-15)
15. Isjoni, *Cooperative Learning ; Efektifitas*..., hal 27 [↑](#footnote-ref-16)
16. Anonim, *Model Pembelajaran Kooperatif, dalam* [http://matematika-ipa.com/pembelajaran-kooperatifmodel-pembelajaran-kooperatif /](http://matematika-ipa.com/pembelajaran-kooperatifmodel-pembelajaran-kooperatif%20/), diakses tanggal 4 Pebruarui 2014 [↑](#footnote-ref-17)
17. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 175-176 [↑](#footnote-ref-18)
18. Julia Jasmine, *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelegensces,* (Bandung: Nuansa, 2007), hal. 141-142 [↑](#footnote-ref-19)
19. Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran*..., hal. 59 [↑](#footnote-ref-20)
20. Rusman, *Model-model Pembelajaran ; Mengembangkan Profesionalisme Guru,…* hal 211 [↑](#footnote-ref-21)
21. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* ; *Berorientasi Standar Proses Pendidikan*,… hal. 249-250 [↑](#footnote-ref-22)
22. *Ibid*,… hal 250-251 [↑](#footnote-ref-23)
23. Robet E. Slavin , *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik...,* hal. 13 [↑](#footnote-ref-24)
24. *Ibid...,* hal 166-167 [↑](#footnote-ref-25)
25. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual; konsep dan aplikasi* ,… hal 67-68 [↑](#footnote-ref-26)
26. Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik,* … hal 168 [↑](#footnote-ref-27)
27. Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif,* … hal. 69-70 [↑](#footnote-ref-28)
28. *Ibid*, … hal 70 [↑](#footnote-ref-29)
29. Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik,* … hal 169-170 [↑](#footnote-ref-30)
30. Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif,* … hal 71 [↑](#footnote-ref-31)
31. *Ibid,* … hal. 72-73 [↑](#footnote-ref-32)
32. *Ibid*, … hal. 73 [↑](#footnote-ref-33)
33. Ekocin, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT )*, dalam <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/>, diakses tanggal 01 April 2014 [↑](#footnote-ref-34)
34. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru,*(Surabaya : Usaha Nasional,1994), hal. 21 [↑](#footnote-ref-35)
35. Abdorrakhman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran,* (Bandung : Humoniora,2008), hal. 87 [↑](#footnote-ref-36)
36. Satiyono Wahyudi, *Supervisi Pendidikan dan Aspek-aspek yang Melengkapi,* (Malang : Surya Pena Gemilang, 2012), hal. 175 [↑](#footnote-ref-37)
37. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi...*, hal. 2 [↑](#footnote-ref-38)
38. Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), hal. 154 [↑](#footnote-ref-39)
39. Rusman, *Model-model Pembelajaran...,*hal. 133 [↑](#footnote-ref-40)
40. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2007), hal.20-21 [↑](#footnote-ref-41)
41. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar,* (Jakarta : Rineka Cipta,2004), hal. 138 [↑](#footnote-ref-42)
42. M.Dalyono, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2007), hal. 55-60 [↑](#footnote-ref-43)
43. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran,* ( Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2001), hal. 26 [↑](#footnote-ref-44)
44. Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya PAIKEM..*., hal. 4 [↑](#footnote-ref-45)
45. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi...,*hal. 28 [↑](#footnote-ref-46)
46. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,*(Jakarta: Raja Grafindo Persada,2006), hal. 63 [↑](#footnote-ref-47)
47. Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran,* (Bandung : PT Rosda Karya, 2009), hal. 19 [↑](#footnote-ref-48)
48. Nursid Sumaatmadja, *Metodologi : Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial( IPS),* (Bandung: Alumni, 1980), hal. 7 [↑](#footnote-ref-49)
49. Syafruddin Nursid , *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi,* (Ciputata : Quantum Teaching, 2005), hal. 22 [↑](#footnote-ref-50)
50. Syafruddin Nursid, *Model Pembelajaran...,* hal. 19 [↑](#footnote-ref-51)
51. Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan,* (Jakarta : Multi Kreasi Satudelapan. 2010), hal. 4 [↑](#footnote-ref-52)
52. Etin Sholihatin dan Raharjo, *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009), hal. 14 [↑](#footnote-ref-53)
53. M. Hasan dan Yusman Basri, *Petunjuk Guru Ilmu Pengetahuan Sosial 2,* (Jakarta : Balai Pustaka, 1998), hal. 2 [↑](#footnote-ref-54)
54. Nursid Sumaatmadja, *Metodologi...,* hal. 11 [↑](#footnote-ref-55)
55. M. Hasan dan Yusman Basri, *Petunjuk Guru...,* hal. 2 [↑](#footnote-ref-56)
56. Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran*..., hal. 6 [↑](#footnote-ref-57)
57. *Ibid...,* hal. 6 [↑](#footnote-ref-58)
58. Anroatus Taghna, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung*, (Tulungagung ; Skripsi tidak diterbitkan), 2011 [↑](#footnote-ref-59)
59. Dedik Frana Frendi,  *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII Semester II pada Materi Bangun Datar Segi Emapt di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung : Skripsi tidak diterbitkan), 2010 [↑](#footnote-ref-60)
60. Amina Susmiati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung*, (Tulungagung : Skripsi tidak diterbitkan), 2013 [↑](#footnote-ref-61)
61. Iqtirobul Fudla, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Mapok Kalor VII–A MTs NU 01 Kramat Tegal Semester Gasal*, (Semarang : Skripsi tidak diterbitkan), 2012 [↑](#footnote-ref-62)
62. Nuril Milati, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang*, (Malang : Skripsi tidak diterbitkan), 2009 [↑](#footnote-ref-63)
63. Novi Pusparini*, Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII*, (Yogyakarta : Skripsi tidak diterbitkan), 2011 [↑](#footnote-ref-64)
64. Ika Kholiwatuzzawa, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tungganggri Kalidawir Tulungagung*, (Tulungagung ; Skripsi tidak diterbitkan), 2013 [↑](#footnote-ref-65)