

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA *PHOTO STORY* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS V SDN GLAGAHOMBO 2 SLEMAN**

Hasti Wulandari¹, Yatim Riyanto², Waspodo Tjipto Subroto³

¹Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

^{2&3}Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: ¹nhastywulan@yahoo.com

Received : Maret 2018

Reviewed : April 2018

Accepted : Mei 2018

Published : Mei 2018

ABSTRACT

This research was an action research that aims to increase the activities and student learning result with the implementation model of cooperative learning type teams games tournament with photo story media to increase the activities and learning result of social science in the fifth grade of Glagahombo 2 Elementary School. The increase of student activities could be seen from the percentage increase of student activities from the first cycle, that was 65,48% became 77,54% in the second cycle and in the third cycle achieved 86,58%. The percentage of student learning result also increased from the first cycle 57,89% became 68,42% in the second cycle and in the third cycle achieved 89,47%. Based on the research result could be concluded that the implementation model of cooperative learning type teams games tournament with photo story media, could increase the activities and the students learning result of Social Science with the material learning of the struggle against colonizer in the fifth grade students of Glagahombo 2 Elementary School

Keywords: Student Activities, Learning Result, Photo Story Media.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Photo Story pada siswa kelas V SDN Glagahombo 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Photo Story, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari peningkatan persentase aktivitas siswa dari siklus I sebesar 65,48% menjadi 77,54% pada siklus II dan pada siklus III mencapai 86,58%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat dari siklus I sebesar 57,89% menjadi 68,42% pada siklus II dan pada siklus III mencapai 89,47%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Photo Story dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS dengan materi Perjuangan Melawan Penjajah pada siswa kelas V SDN Glagahombo 2.

Kata Kunci: Aktivitas, Hasil belajar, Media Photo Story.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai proses pembelajaran yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat

dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan diharapkan akan mampu menghasilkan manusia yang berkualitas sehingga dapat memajukan bangsa serta mampu bersaing di kancah

internasional. Pendidikan formal dimulai pada masa jenjang Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar menjadi fondasi awal dalam meletakkan dasar-dasar berbagai ilmu dan keterampilan, agar siswa dapat melanjutkan ke jenjang selanjutnya. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Sapriya, 2014:46). Salah satu tantangan mendasar dalam pelajaran IPS dewasa ini adalah mencari strategi proses pembelajaran inovatif yang memungkinkan peningkatan mutu pendidikan IPS.

Dalam pembelajaran guru harus menggunakan metode yang tepat agar proses pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran juga tidak hanya berpusat pada guru, tetapi lebih ditekankan bagaimana supaya siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*), sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan meningkat.

Dari hasil observasi awal peneliti di SDN Glagahombo 2 Sleman, dalam pelaksanaan pembelajaran IPS masih menggunakan metode yang berpusat pada guru sehingga tidak membangkitkan semangat belajar siswa. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi IPS. Dalam kegiatan pembelajaran juga belum melibatkan siswa secara aktif. Siswa lebih banyak mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran kemudian mengerjakan tugas sesuai perintah guru. Sehingga siswa merasa materi yang dihafal terlalu banyak dan sulit dipahami. Selain kendala tersebut, media yang digunakan guru dalam pembelajaran belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar IPS siswa kelas V sebagian besar masih kurang dari KKM yang ditentukan yaitu kurang dari 75.

Selain kendala tersebut, media yang digunakan guru dalam pembelajaran belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran karena selain dapat memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran juga dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut. Media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran karena selain dapat memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran juga dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dicarikan solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS. Salah satu caranya yaitu dengan menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*). Upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media *photo story*.

Pemilihan model ini karena beberapa alasan antara lain, model kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa, pembelajaran juga dikemas dalam bentuk pembelajaran kelompok dengan *game* akademik, sehingga siswa akan saling bertukar pikiran dengan temannya dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pemilihan model kooperatif tipe TGT juga dimaksudkan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berpusat pada siswa.

Menurut Riyanto (2009: 267), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*. Sedangkan TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya Slavin (2005: 13). Selain menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa juga disertai dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Anitah, 2008: 123). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *photo story*. Menurut Wijaya (2016: 14), *photo story* adalah pendekatan bercerita dengan menggunakan beberapa foto dan tambahan teks untuk menjelaskan konteks atau latar belakang. *Photo story* dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang akan dipelajari. Media *photo story* dimanfaatkan untuk mengatasi keterbatasan pengamatan. Media *photo story* yang digunakan dalam penelitian ini adalah rangkaian foto yang menggambarkan peristiwa perjuangan melawan penjajah.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Photo story* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Siswa Kelas V SDN Glagahombo 2 Sleman. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* dapat peningkatan aktivitas siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia

Melawan Penjajah?; (2)Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* dapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah?

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti ini yaitu: (1) Mendeskripsikan dan menganalisis aktivitas siswa kelas V dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah; (2) Mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Menurut Sanjaya (2006: 240) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Arends menyebutkan bahwa “*The cooperative learning model was developed to achieve at east three important instructional goals: academic achievement, tolerance and acceptance of inversity and social skill development*” (Arends, 2012: 361). Tujuan pembelajaran di atas mensiratkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan setiap siswa sebagai suatu bagian masyarakat kecil yang heterogen dan dituntut untuk memajukan dirinya sendiri dan orang lain.

Sedangkan Menurut Isjoni (2013: 83), 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 dan suku atau ras yang berbeda. langkah-langkah dalam pembelajaran TGT, yaitu: Pengajaran (*teach*): guru menyampaikan pelajaran kepada siswa; Belajar Tim (*Team Study*): para siswa berdiskusi mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi; Turnamen (*Tournament*): para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, di meja turnamen; Rekognisi Tim (*Team Recognitions*): skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

B. Media Photo Story

Menurut Susanto (2014:311), media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana/alat untuk proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang akan membantu kemudahan, kelancaran serta keberhasilan proses belajar sebagaimana yang diharapkan. Media yang dibuat oleh guru, dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan (*chart*), peta/globa, *slide* atau transparan yang diproyeksikan dengan menggunakan OHP, penampilan, demonstrasi, permainan (*games*), cerita, LKS, *miniature* dan masih banyak lagi jenis-jenis yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Media foto termasuk kategori gambar diam (*still picture*) artinya sajian visual dalam foto tidak bergerak (Mustaji, 2013: 60). Salah satu media foto yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran adalah *photo story* (foto cerita). *Photo story* adalah bentuk penyajian gambar foto yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang di butuhkan sehingga tersusun dan \maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar tersebut (Daryanto, 2016: 136).

C. Aktivitas Belajar Siswa

Pada proses pembelajaran siswa harus aktif berbuat sendiri, tanpa adanya aktivitas maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis (Hosnan, 2014: 183). Menurut Mulyono (2001: 26), aktivitas atinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Dalam pembelajaran IPS, banyak aktivitas siswa yang dapat dialakukan. Salah satu contoh aktivitas siswa yang dilakukan yaitu aktivitas siswa pada saat melakukan permainan sesuai dengan kegiatan *motor activities*.

D. Hasil Belajar

Belajar menurut pandangan Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 9) adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Belajar adalah suatu proses, bukan suatu hasil atau sekedar pengalaman. Menurut Sudjana (2011: 22) hasil belajar adalah

kemampuan yang dimiliki setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Susanto (2015: 5) mengungkapkan hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.

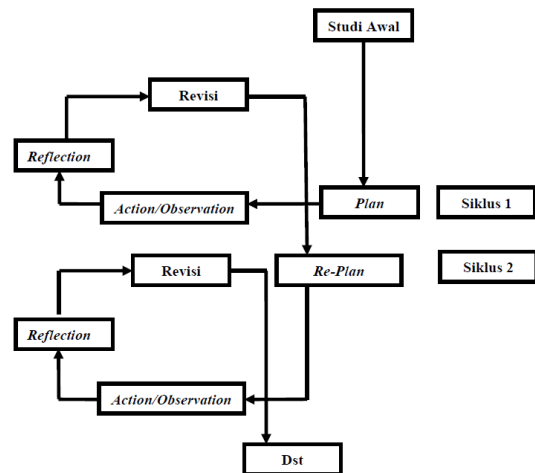
E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan program pendidikan pada tingkat Pendidikan Dasar dan Menengah yang kajiannya tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Menurut Sardjiyo (2013:1.29) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Sapriya, 2014: 46). Ruang lingkup IPS menurut Gunawan (2013:51) meliputi beberapa aspek yaitu: (a) manusia, tempat dan lingkungan; (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (c) sistem sosial dan budaya; dan (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Pendapat tersebut menyatakan cakupan IPS meliputi manusia dan lingkungannya, dalam hal ini yang berkaitan dengan isu sosial di lingkungan masyarakat. Jadi jelas IPS sangat berkaitan dengan manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa berhubungan dengan orang lain.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang umum disingkat PTK (dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*, disingkat CAR) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto, dkk., (2016: 124).

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Model desain yang digunakan yaitu model Kemmis and Mc Taggart yang dimodifikasi oleh Riyanto. Penelitian terdiri dari aspek perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), dan pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) serta revisi (*revision*) (Riyanto, 2007: 141). Tahapan-tahapan tersebut akan dilakukan pada setiap siklus sampai penelitian dinyatakan berhasil. Model penelitian ini disajikan dalam Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
(Modifikasi Model Kemmis, S. & Mc Taggart oleh Riyanto)

Sebelum dilakukan perencanaan, peneliti terlebih dahulu melakukan studi awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi disekolah kemudian mencari solusi untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Pada tahap perencanaan menggunakan model TGT dengan media *photo story*, peneliti menyusun RPP dan perangkat lainnya, melakukan koordinasi dengan guru kelas, siswa, observer yang akan bertugas, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk penelitian serta mempersiapkan siswa yang akan diteliti.

Pada pelaksanaan guru melaksanakan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah dibuat. Pada pengamatan, observer mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan indikator yang telah disusun. Pada tahanan refleksi, peneliti, guru kelas dan observer mendiskusikan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran dan mencari solusi atas kendala tersebut. Pada tahap revisi, peneliti mencari solusi untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Glagahombo 2 Tempel Kabupaten Sleman yang kesemuanya berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Observer dalam penelitian ini yaitu dua orang teman sejawat.

2. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap aktivitas siswa. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas serta partisipasi yang

ditunjukan siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan berupa lembar pengamatan.

Kegiatan observasi dilakukan oleh 2 orang observer. Instrumen yang digunakan yaitu lembar obeservasi yang terdiri dari lembar obeservasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Tes

Pada penelitian ini teknik tes digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif hasil belajar siswa. Tes dalam penelitian ini difokuskan pada tes hasil belajar kognitif siswa yaitu berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Soal tes yang telah dibuat diberikan kepada siswa kemudian diselesaikan secara individu.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen selama kegiatan pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), foto kegiatan pembelajaran, dan portofolio hasil pekerjaan siswa.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis data aktivitas siswa

Data hasil pengamatan setiap aspek aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Data yang dianalisis adalah aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran sesuai dengan fase-fase pada RPP. Pemberian nilai dilakukan dengan cara mengamati perilaku siswa dan memberikan skor nilai berdasarkan kriteria penskoran yaitu dengan rentang nilai 1-4 dengan kriteria penskoran yang terdapat pada lampiran. Setelah data aktivitas belajar diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudjana dan Ibrahim, 2012: 129)

Keterangan :

P = presentase frekuensi aktivitas siswa

f = banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas siswa keseluruhan

Setelah dilakukan perhitungan, maka disesuaikan dengan kategori aktivitas belajar. Kriteria penilaian aktivitas siswa selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Nilai	Kategori
81%-100%	Sangat baik
66%-80%	Baik
51%-65%	Cukup
21%-50%	Kurang
<21%	Kurang sekali

b. Analisis data hasil belajar siswa

Analisis data kuantitatif hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes siswa. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang konsep materi yang dipelajari. Tes tertulis untuk tiap individu dilakukan pada akhir siklus. Data tes hasil belajar kognitif masing-masing siswa dianalisis dengan rumus:

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber: Arikunto, 2013:272)

Hasil tes diolah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa yakni melalui nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar dengan rumus sebagai berikut:

a. Rata-rata Kelas

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

Keterangan:

M = mean/ rata-rata nilai siswa

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

b. Ketuntasan Klasikal

$$P = \frac{\sum F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan klasikal

$\sum F$ = jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas

N = jumlah siswa seluruhnya

Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria rentangan sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kategori
80% - 100%	= Sangat baik
66% - 79%	= Baik
56% - 65%	= Cukup
40% - 55%	= Kurang baik
< 40%	= Gagal

(Arikunto, 2013: 281)

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu: (1) Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran model kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS meningkat dan mencapai 81% atau lebih dengan kriteria sangat baik; (2) Ketuntasan hasil belajar siswa apabila mencapai $KKM \geq 75$, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai angka minimal 80% dari seluruh siswa dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdapat dua pertemuan. Langkah-langkah penelitian tindakan menggunakan tipe TGT yaitu: Pengajaran (*teach*); Belajar Tim (*Team Study*); Turnamen (*Tournament*); Rekognisi Tim (*Team Recognitions*).

Untuk tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kali tes. Masing-masing tes diberikan pada akhir pembelajaran tiap akhir siklus.

A. Siklus I

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan Siklus PTK Model Kemmis, S. & Mc Taggart yang dimodifikasi oleh Riyanto.

1. Perencanaan Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah: (1) Membuat skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan penggunaan model kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*; (2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi dalam pelaksanaan pembelajaran siswa. Lembar observasi akan digunakan oleh observer untuk mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* sesuai dengan aspek yang sudah ditentukan; (3) Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini peneliti menyiapkan media *photo story*; (4) Menyusun Lembar Kegiatan Siswa (LKS) untuk dilaksanakan pada saat pemberian tugas secara kelompok; (5) Mengembangkan format evaluasi untuk mengetahui apakah materi IPS telah dikuasai oleh siswa. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian; (6) Mempersiapkan tempat yang akan digunakan untuk penelitian yaitu bertempat di SDN Glagahombo 2 Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman Propinsi Yogyakarta; (7) Subjek yang akan diteliti yaitu seluruh siswa kelas V SDN Glagahombo 2 Tempel, Sleman yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Yang bertindak sebagai observer yaitu Bapak Tugimin selaku wali kelas V serta Ibu Rumiati selaku guru Bahasa Inggris. Sedangkan yang

akan bertindak sebagai pengajar yaitu peneliti sendiri; (8) Penelitian direncanakan akan dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru pada semester II tahun ajaran 2017/2018, pada bulan Januari 2017.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun yaitu melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Glagahombo 2 Sleman. Kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan diamati oleh dua orang pengamat yaitu teman sejawat dan guru kelas di SDN Glagahombo 2 Sleman.

Penilaian data hasil pengukuran aktivitas belajar siswa diperoleh dengan cara mengamati aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *photo story*. Dalam penelitian ini aktivitas siswa yang diamati sesuai dengan fase pembelajaran TGT yang meliputi Memperhatikan penjelasan guru (*teach*), Memperhatikan media *photo story* yang diperlihatkan guru (*teach*), Membentuk kelompok (*Study team*), Bekerja kelompok/Berdiskusi (*Study team*), Mengerjakan LKS (*Study team*), Mempresentasikan hasil diskusi (*Study team*), Melaksanakan game/turnamen (*Tournament*), Menjawab soal dengan benar (*Tournament*), Tanya jawab tentang materi (*Recognisi*), Memperoleh penghargaan (*Recognisi*), Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-kata sendiri (*Recognisi*).

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, maka dapat diperoleh nilai aktivitas siswa dengan nilai terendah 56,87% dan nilai tertinggi 76,87% dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebanyak 65,48% dengan kategori baik yaitu berada pada rentang 66%-79%, akan tetapi hasil ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%.

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar kognitif siswa, peneliti menggunakan evaluasi setiap akhir siklus. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian. Nilai yang didapat siswa dihitung dengan cara menghitung jumlah jawaban benar yang diperoleh kemudian dibagi dengan jumlah total skor dikalikan 100. Analisis terhadap pemahaman siswa dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang dicapai oleh masing-masing siswa saat mengerjakan soal evaluasi dengan nilai ketuntasan minimal 75.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan siswa, diketahui bahwa dari 19 siswa terdapat 8 siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKM dengan persentase sebanyak 42,11%, sedangkan 11 siswa lainnya mendapat

nilai kurang dari KKM dengan presentase 57,89%. sedangkan KKM yang telah ditentukan adalah sebesar 75. Angka ini berarti belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu 75.

3. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi dan analisis serta diskusi dengan guru. Refleksi dilakukan untuk mengkaji apakah pelaksanaan tindakan sudah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS atau belum. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan, maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki untuk siklus berikutnya. Refleksi hasil analisis data pada tahap ini digunakan sebagai acuan untuk mengatasi kekurangan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan serta perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I, maka terdapat beberapa hal yang perlu direfleksikan. Terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Beberapa permasalahan tersebut diantaranya siswa masih kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa belum mampu membentuk kelompok sendiri, siswa masih takut dan malu dalam melakukan presentasi dan tanya jawab dengan guru, pada saat bekerja kelompok, siswa belum sepenuhnya mau berdiskusi.

4. Revisi

Revisi dilakukan setelah dilakukan refleksi bersama guru dengan teman sejawat yang bertindak sebagai pengamat (observer). Beberapa hal yang perlu direvisi dalam siklus 1 yaitu dalam menjelaskan materi pembelajaran guru harus lebih banyak melibatkan siswa misalnya dengan melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang disampaikan sehingga perhatian siswa lebih terpusat pada guru. Guru juga harus lebih memotivasi siswa agar lebih aktif bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti. Pada saat pembentukan kelompok siswa diberi contoh agar tidak kesulitan dalam membentuk kelompok. Siswa diberi motivasi untuk tidak malu-malu menyampaikan pendapatnya dan pada saat presentasi. Pada saat bekerja kelompok siswa harus dikondisikan agar semua siswa ikut bekerja kelompok jadi tidak ada yang bermain sendiri.

B. Siklus II

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus 2 ini sesuai dengan hasil refleksi pada siklus 1. Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus 2 ini masih sama dengan yang dilakukan pada siklus 1 antara lain menyusun perangkat

pembelajaran, menyiapkan lembar observasi, menyusun media pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Adapun kegiatan pelaksanaan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada dalam RPP yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *photo story*. Penilaian data hasil pengukuran aktivitas belajar siswa diperoleh dengan mengamati aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *photo story*. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa maka dapat dilihat bahwa nilai aktivitas siswa dengan nilai terendah 65,62% dan nilai tertinggi 83,75% dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebanyak 77,54% dengan kategori baik yaitu berada pada rentang 66%-79%, akan tetapi hasil ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Pada akhir siklus 2 juga dilaksanakan tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*. Dari 19 siswa terdapat 13 siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKM dengan persentase sebanyak 68,42%, sedangkan 6 siswa lainnya mendapat nilai kurang dari KKM dengan presentase 31,57%. sedangkan KKM yang telah ditentukan adalah sebesar 75. Angka ini berarti belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu 75.

3. Refleksi

Aktivitas siswa pada saat pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* pada siklus II mencapai 77,54%. Namun masih ada beberapa aspek yang belum tuntas, kekurangan tersebut akan diperbaiki pada siklus III. Beberapa kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran yaitu siswa masih ada yang kebingungan dalam membentuk kelompok, siswa masih malu-malu dalam presentasi, siswa juga masih takut jika ingin bertanya pada guru.

Hasil belajar pada siklus II mencapai 68,42% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan peningkatan dari siklus I yaitu dari 42,10% menjadi 68,42% dengan peningkatan sebesar 26,32%. Berdasarkan hasil tersebut belum mencapai persentase yang telah ditetapkan yaitu 80%, sehingga perlu adanya tindak lanjut pada pelaksanaan siklus III.

4. Revisi

Revisi dilakukan setelah dilakukan refleksi bersama guru dengan teman sejawat yang bertindak sebagai

pengamat (observer). Beberapa hal yang perlu direvisi dalam siklus 2 yaitu Guru mengkondisikan siswa dalam kerja kelompok agar lebih kondusif dan semua siswa bekerja sama dalam kelompok. Siswa dimotivasi agar tidak takut pada saat presentasi dan malu-malu. Siswa diberikan pengarahan agar mau melakukan tanya jawab dengan guru pada saat pembelajaran.

C. Siklus III

1. Perencanaan

Seperti halnya pada siklus I dan II, pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), membuat media pembelajaran yaitu media *photo story* serta tes evaluasi hasil belajar.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Adapun kegiatan pelaksanaan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada dalam RPP yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *photo story*. Penilaian data hasil pengukuran aktivitas belajar siswa diperoleh dengan mengamati aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *photo story*.

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi aktivitas siswa siklus III maka aktivitas siswa diperoleh nilai terendah 76,25% dan nilai tertinggi 94,37% dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebanyak 86,58% dengan kategori sangat baik yaitu berada pada rentang 81%-100%, pada siklus III ini rata-rata aktivitas siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 81%. Pada akhir siklus 3 juga dilaksanakan tes. Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan diketahui bahwa dari 19 siswa, sebanyak 17 siswa mendapatkan nilai melebihi KKM yang ditetapkan dengan presentase 89,47%. Sedangkan 2 siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM yaitu dengan persentase sebesar 10,52%. Berdasarkan data tersebut, angka ini berarti sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu 80%.

3. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran siklus III, maka diperoleh refleksi rata-rata tiap indikator aktivitas pembelajaran dengan kategori baik. Hasil belajar siswa yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran siklus III telah tuntas dengan perolehan rata-rata hasil belajar 82,52 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 89,47% dengan kategori sangat baik, dan terdapat kenaikan sebesar 21,05% dari siklus II yang ketuntasan klasikalnya 68,42%. Hal ini berarti pada siklus III

dinyatakan tuntas karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

D. Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar merupakan setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah suasana belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005: 31) belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

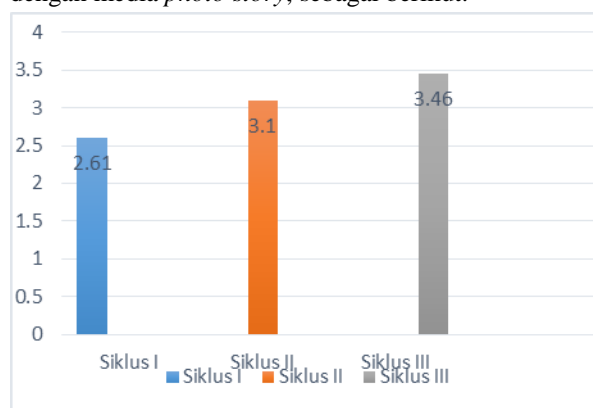
Berikut ini adalah pembahasan aktivitas belajar siswa dari siklus I sampai siklus III selama pembelajaran menggunakan penerapan model kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*.

Tabel 3. Hasil Aktivitas Siswa

No	Fase Pembelajaran	SIKLUS			Jml	Rata-rata
		1	2	3		
1	Memperhatikan penjelasan guru (<i>teach</i>)	2,57	3,07	3,47	9,11	3,03
2	Memperhatikan media <i>photo story</i> yang diperlihatkan guru (<i>teach</i>)	3,07	3,35	3,57	9,99	3,33
3	Membentuk kelompok (<i>Study team</i>)	2,57	2,87	3,50	8,94	2,98
4	Bekerja kelompok/ Berdiskusi (<i>Study team</i>)	2,97	3,25	3,67	9,89	3,29
5	Mengerjakan LKS (<i>Study team</i>)	2,82	3,25	3,62	9,69	3,23
6	Mempresentasikan hasil diskusi (<i>Study team</i>)	2,37	2,62	3,05	8,04	2,68
7	Melaksanakan <i>game/ turnamen</i> (<i>Tournament</i>)	2,67	3,45	3,77	9,89	3,29
8	Menjawab soal dengan benar (<i>Tournament</i>)	2,42	2,85	3,4	8,67	2,89
9	Tanya jawab tentang materi (<i>Recognisi</i>)	2,27	3,1	3,3	8,67	2,89
10	Memperoleh penghargaan (<i>Recognisi</i>)	2,4	3,07	3,3	8,77	2,92
11	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-kata sendiri (<i>Recognisi</i>)	2,4	3,22	3,42	9,04	3,01
Jumlah		28,7	34,1	38,0	100.	33,5

No	Fase Pembelajaran	SIKLUS			Jml	Rata-rata
		1	2	3		
	Rata-rata	8	7	7	4	
	Presentase	2,61	3,1	3,46	9,15	3,04
		65,4	77,5	86,5	76,2	76,2
		8%	4%	8%	8%	2%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dibuat grafik peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi Perjuangan Melawan Penjajah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*, sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I-III

Gambar di atas menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh hasil observasi aktivitas siswa sebesar 2,61 atau dengan persentase sebanyak 65,48%. Sedangkan siklus II diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebanyak 3,1 atau 77,54%, dan siklus III diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebanyak 3,46 atau 86,58%. Selain itu juga terdapat peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III. Dari siklus I ke siklus II peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 0,49 atau dengan persentase sebesar 12,06%. Sedangkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus II ke siklus III yaitu sebesar 0,36 atau dengan persentase sebesar 9,05%. Pada siklus III indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu $\geq 81\%$.

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus III dalam kegiatan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasim dalam hasil penelitiannya salah satunya adalah meningkatkan keaktifan siswa.

E. Hasil Belajar Siswa

Menurut Susanto (2015: 5) hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. perubahan tersebut bersifat tetap, *continue*, terarah, dan mencakup seluruh aspek. Pada

penelitian ini, hasil yang akan dinilai yaitu tes hasil belajar kognitif siswa. Setelah diadakannya proses pembelajaran, maka akan diadakan tes akhir yang nantinya akan diperoleh hasil belajar. Tes ini dinamakan tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir tiap siklus.

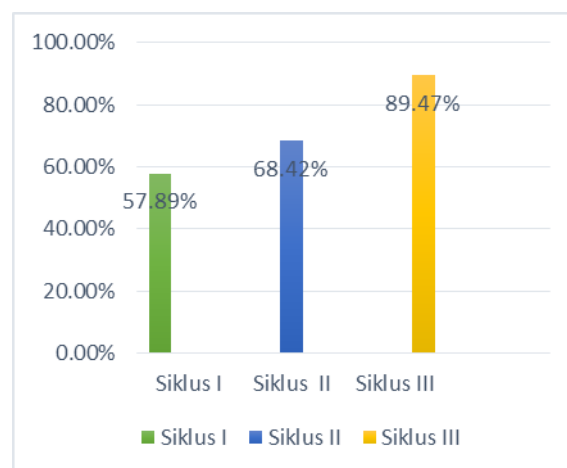
Berdasarkan evaluasi hasil belajar yang telah dilaksanakan pada setiap pertemuan kemudian dirata-rata setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar materi Perjuangan Melawan Penjajah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* dari siklus I sampai siklus III. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa siklus I,II, dan III

No	Siklus	Rata-Rata	Persentase
1	I	68,42	57,89%
2	II	74,10	68,42%
3	III	82,52	89,47%

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 5,68 dan dari siklus II ke siklus III meningkat 8,42. Sedangkan rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal juga meningkat dari siklus I sebesar 57,89%. Untuk siklus II rata-rata ketuntasan klasikal sebesar siswa sebesar 68,42%. Sedangkan siklus III diperoleh rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 89,47%. Persentase aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Berikut ini adalah grafik peningkatan persentase ketuntasan klasikal siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*:



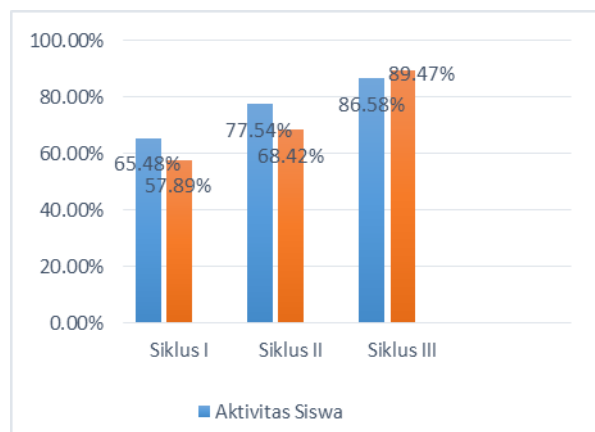
Gambar 3. Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Siswa Siklus I-III

Gambar di atas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata ketuntasan klasikal siswa juga terjadi, yaitu dari siklus I ke siklus II sebesar 10,53%. Pada siklus II ke siklus III terjadi peningkatan rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 21,05. Pada siklus III indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu $\geq 80\%$. Berdasarkan pembahasan di atas maka, hasil perolehan rata-rata aktivitas siswa dan hasil belajar siswa siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 5. Persentase Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Siklus	Prsentase Aktivitas Siswa	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
I	65,48%	57,89%
II	77,54%	68,42%
III	86,58%	89,47%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dibuat grafik peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi Perjuangan Melawan Penjajah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*, sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* berhasil karena faktor siswa, karena siswa adalah salah satu komponen dalam pembelajaran, disamping faktor guru, tujuan, dan metode pembelajaran. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Kadek Rizal Rahmadi dalam penelitiannya salah satunya adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono,

2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Penggunaan media *photo story* yang digunakan pada pelajaran IPS juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran terutama untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS bagi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* dapat disimpulkan bahwa: Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai skor rata-rata sebesar 2,61 atau 65,48% dengan kategori cukup. Aktivitas siswa pada siklus II mencapai skor rata-rata 3,1 atau 77,54% dengan kategori baik. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada siklus III mencapai skor rata-rata 3,46 atau 86,58% dengan kategori sangat baik. Indikator keberhasilan aktivitas siswa sudah tercapai pada siklus III yaitu sebesar 86,58% dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa kelas V SDN Glagahombo 2 mengalami peningkatan. Perolehan rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 68,42, siklus II 74,10, siklus III kelas 82,52. Tingkat presentase ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan yaitu dari siklus I sebesar 57,89% dengan kategori cukup, siklus II sebesar 68,42% dengan kategori baik, siklus III sebesar 89,47% dengan kategori sangat baik. Indikator keberhasilan perolehan hasil belajar dicapai pada siklus III yaitu dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82,52 dan ketuntasan klasikal sebesar 89,47%.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut: Guru hendaknya menguasai keterampilan dasar dalam mengajar, merencanakan dan melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* dalam pembelajaran, agar aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat.

Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story*, guru hendaknya memaksimalkan media untuk membahas materi yang dipelajari serta untuk menarik minat siswa dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *photo story* sebaiknya diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran IPS dan dikembangkan oleh guru yang

menghadapi permasalahan sejenis, terutama untuk mengatasi masalah peningkatan kemampuan pemahaman pelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Amri. (2011). *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. dkk. (2015). *Penelitian Pendidikan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arends. (2012). *Learning to Teach*. New York: Routledge.
- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.
- Asy'ari, dkk. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial SD untuk Kelas 5*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2005). *Pendidikan Kewarganegaraan, Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hopkins, D. (2008). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Terjemahan Achmad Fawaid. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2013). *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud Dirjen Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.
- Riyanto, Y. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Riyanto, Y. 2014. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo. (2013). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slavin, E. R. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2012). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.