

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI PADA POKOK BAHASAN
MASALAH SOSIAL (JUDI ONLINE) MELALUI METODE
PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE TEAMS*
GAMES TOURNAMENTS PADA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 KAHU
KABUPATEN BONE**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mengikuti Ujian skripsi pada Jurusan
Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar*

**OLEH
AKBAR ARIF
10538 1323 09**

**JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Pokok Bahasan Masalah Sosial (Judi Online) melalui Metode Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournaments pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone.

Nama : Akbar Arif

NIM : 10538132309

Jurusan : Pendidikan Sosiologi

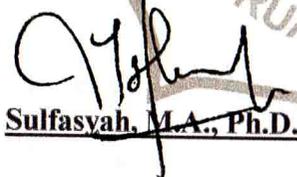
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dipertanggung jawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 02 Desember 2015

Disahkan oleh:

Pembimbing I


Sulfasyah, M.A., Ph.D.

Pembimbing II

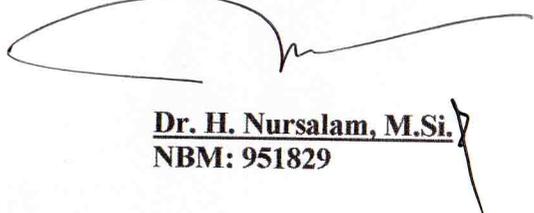

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.
NBM: 858 625

Ketua Jurusan
Pendidikan Sosiologi


Dr. H. Nursalam, M.Si.
NBM: 951829

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Akbar Arif**, NIM 10538132309 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 090 Tahun 1437 H/2015 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Yudisium pada hari sabtu tanggal 14 November 2015.

20 Safar 1437 H

Makassar, -----

02 Desember 2015 M

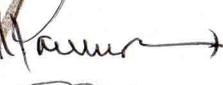
PANITIA UJIAN

Pengawas Umum : Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. ()

Ketua : Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum. ()

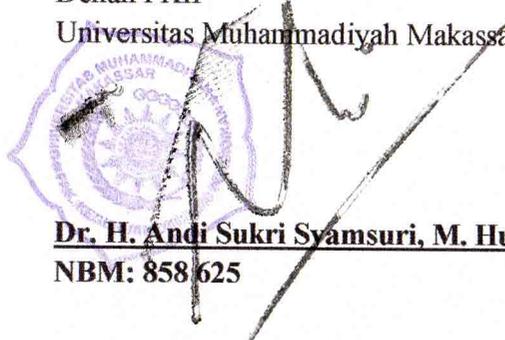
Sekretaris : Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. ()

Penguji :

1. Dra. Hj. Syaribulan K, M.Pd. ()
2. Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd. ()
3. Drs. Hambali, S.Pd., M.Hum. ()
4. Prof. Dr. Darman Manda, M.Hum. ()

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.
NBM: 858 625

Ketua Jurusan
Pendidikan Sosiologi


Dr. H. Nursalam, M.Si.
NBM: 951829

ABSTRAK

AKBAR ARIF, 2015.. “meningkatkan hasil belajar sosiologi pada pokok bahasan masalah sosial (*judi online*) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone”.

Skripsi Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I *Sulfasyah, M.A., Ph.d* dan Pembimbing II *Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd*

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone”.

tahun ajaran 2014/2015 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I sebanyak 4 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 4 kali pertemuan. Setiap siklus masing-masing terdiri dari 4 kegiatan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah sebanyak 17 orang siswa.

Data hasil tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sosiologi pokok bahasan masalah sosial (*judi online*) melalui pemberian tes pada akhir siklus. Data keaktifan siswa selama proses pembelajaran yaitu diperoleh dari hasil observasi yang diisi pada lembar observasi.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari kategori sedang dengan rata-rata 67,49 pada siklus I menjadi kategori tinggi dengan skor rata-rata 5,88 pada siklus II yaitu mengalami peningkatan sebesar 75,88 dengan presentase ketuntasan 100%. Sedangkan secara kualitatif terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk bertanya, menjawab pertanyaan maupun kemampuan presentase di depan kelas, serta semakin berkurangnya siswa yang tidak konsentrasi pada pelajaran. Hasil uji hipotesis diperoleh peningkatan dari siklus I ke siklus II itu menunjukkan bahwa dengan penerapan pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments*

(*TGT*) dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas \ X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone”.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menerapkan metode pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. dapat meningkatkan hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone”.

Kata kunci: Hasil belajar, metode pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT sang realitas sejati yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Dan tak lupa kita kirimkan salawat atas junjungan Nabi Besar Muhammad SAW sang revolusioner sejati, yang telah mengangkat derajat manusia dari zaman kebodohan menuju zaman pencerdasan sehingga penulis telah menyelesaikan proposal dengan judul *“Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi pada Pokok Bahasan Masalah Sosial (Judi Online) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games tournaments pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone”*.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Sulfasyah, M.A.,Ph.d sebagai dosen pembimbing I dan Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah mengifesiensikan waktunya dalam memberikan dan penulis dalam menyusun proposal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil dalam penyelesaian proposal ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan dari kesempurnaan, olehnya itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga proposal ini dapat bermanfaat kepada kita semua.

Makassar, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Kerangka Berfikir.....	29
C. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	31
D. Prosedur Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data	36
H. Indikator Keberhasilan.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan merupakan usaha untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan dihadapkan pada banyak masalah, salah satu diantaranya adalah rendahnya kualitas pendidikan. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya mutu pendidikan di Sulawesi Selatan adalah karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang sesuai dengan karakteristik pembelajaran sosiologi.

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa yang ditandai dengan hasil belajar siswa yang belum memuaskan. Kenyataan ini menunjukkan bahwa model pengajaran sosiologi yang diterapkan sejak awal hingga sekarang masih bersifat konvensional, dimana sistem penyampaiannya lebih banyak didominasi oleh guru yang gaya mengajarnya cenderung bersifat instruktif, serta proses komunikasinya satu arah. Guru memegang peran aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa cenderung diam dan secara pasif menerima materi pelajaran, siswa juga kurang berani mengungkapkan gagasannya. Hal ini menyebabkan kreativitas dan kemandirian siswa mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang sehingga tidak sedikit siswa merasa terhambat proses kedewasaannya karena model pembelajaran yang

digunakan guru melemahkan semangat belajar siswa. Peran guru sebagai instruktur perlu mengalami pergeseran menjadi fasilitator atau pemandu dalam belajar. Penciptaan suasana belajar yang demikian sangat memungkinkan tumbuhnya cara-cara belajar kerja sama sehingga model pembelajaran kooperatif sangat perlu dikembangkan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Slavin (1986) menelaah penelitian dan melaporkan bahwa 45 penelitian telah dilaksanakan antara tahun 1972 sampai tahun 1986, menyelidiki pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap prestasi belajar. Studi ini dilakukan pada semua tingkat kelas dan meliputi bidang studi bahasa, geografi, ilmu sosial dasar, sains, sosiologi, membaca dan menulis. Dari 45 laporan tersebut, 37 diantaranya menunjukkan bahwa kelas kooperatif menunjukkan prestasi belajar akademik yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

<http://hasmansulawesi01.blogspot.com/2009/03/meningkatkan-prestasi-belajar.html>)

Kenyataan di sekolah SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone menunjukkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar sosiologi di SMA disebabkan karena guru menggunakan model mengajar yang tidak sesuai dengan materi pelajaran dan biasanya guru hanya mengajar materi yang diajarkan sehingga siswa sulit untuk memahami/menguasai konsep materi pelajaran. Dalam penelitian ini, model mengajar yang biasa digunakan oleh guru dalam kegiatan sehari-hari disebut model mengajar konvensional. Seorang guru/pengajar membutuhkan kejelian khusus dalam hal memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang telah dicoba oleh Saco (2006 :

23), adalah dalam pembelajaran kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pemain dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga di selingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Suyitno, Amin. (2005 : 23) berpandangan bahwa model *TGT (Teams Games Tournament)*. Dimana kelas terbagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 atau 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Keberhasilan dalam proses belajar Sosiologi tidak hanya di tentukan oleh ketepatan guru dalam memilih materi yang digunakan, kemandirian siswa dalam proses belajarnya juga memiliki peranan yang sangat besar. Belajar mandiri bukanlah berarti belajar sendiri, melainkan belajar yang bertumpuh pada kegiatan dan tanggung jawab siswa itu sendiri untuk mencapai keberhasilan belajarnya.

Keberhasilan proses belajar mengajar tidak lepas dari kesiapan peserta didik dan kesiapan tenaga pengajar. Pengajar dituntut untuk menguasai materi yang akan di ajarkan serta mampu melihat metode pembelajaran yang tepat sehingga tercipta interaksi edukatif yang baik menuju kearah peningkatan efektifitas belajar siswa. Demikian juga peserta didik di tuntut mempunyai keaktifan terhadap pelajaran pendidikan Sosiologi.

Salah satu penentu efektifitas belajar siswa adalah pendekatan-pendekatan yang dilakukan oleh guru selama pelaksanaan proses pembelajaran tersebut, karena

guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan dan mengarahkan siswanya. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *kooperatif* atau tipe *TGT*. Dalam model ini siswa diberikan kesempatan bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan suatu masalah, mendiskusikan masalah tersebut dengan masalah lain yang telah diselesaikan sebelumnya. Selain itu juga memungkinkan guru untuk mengontrol keaktifan atau peran siswa dalam proses pembelajaran serta tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang diberikan.

Model pembelajaran ini guru bertindak sebagai fasilitator, pembelajaran kooperatif ini juga menginginkan guru dapat memberikan perhatian terhadap siswa serta dapat terjadi hubungan yang lebih akrab antara siswa dengan guru. Kadang kala siswa lebih mudah belajar dengan temannya sendiri, adapula siswa yang lebih mudah belajar karena mengajari temannya. Oemar Hamalik (2007 : 12) pengajaran Sosiologi melalui model pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan meningkatkan siswa belajar lebih efektif.

Penelitian tentang model Kooperatif telah dilakukan peneliti terdahulu :

1. Amelia, (2010) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengatasi Kenakalan Remaja Dalam Pembelajaran Sosiologi melalui Pendekatan *Cooperative Group Investigation* Siswa XI TKJ SMK Muhammadiyah 1 Bontoala Kota Makassar. Dari hasil penelitian sebanyak 2 siklus terjadi peningkatan prestasi belajar sosiologi siswakeselas XI TKJ SMK Muhammadiyah 1 Bontoala
2. Raslina (2010) dengan judul Peningkatan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Pelajaran Kelompok sosial

melalui Penerapan model *Cooperative learning Tipe jigsaw* kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Bontoala Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan terhadap siswa secara signifikan dari 33,32% pada siklus pertama meningkat menjadi 62,5% pada siklus kedua atau terjadi peningkatan besar.

Pada observasi awal ditemukan bahwa masalah yang ada di SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone khususnya kelas X kurangnya minat belajar siswa sehingga hasil belajar sosiologi khususnya pada materi masalah sosial yang rendah, dimana untuk nilai rata-rata kelas X pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 yaitu nilai rata-rata 58 % dengan KKM 65. Hal ini merupakan salah satu indikasi perlunya perbaikan model yang kurang tepat yang digunakan oleh guru, sehingga kita perlu mencari suatu alternatif lain atau model pembelajaran lain dalam proses belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang bisa memfasilitasi yaitu *Cooperative Teams Games Tournaments (TGT)*. Model pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournaments (TGT)* ini diadaptasikan dengan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajarannya serta memberikan kesempatan bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan suatu masalah lain yang telah diselesaikan sebelumnya. Model pembelajaran ini juga cocok bagi siswa yang merasa cepat jenuh dalam menerima pelajaran serta siswa yang memiliki daya ingat yang lemah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul: ***“Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masalah Sosial (Judi Online) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah: “Apakah penerapan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kahu di kabupaten Bone pada pokok bahasan Masalah Sosial (Judi Online).?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masalah Sosial (Judi Online) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai informasi mengenai Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masalah Sosial (Judi Online) Melalui Metode

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)
Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone.

- b. Menambah wawasan bagi guru sebagai bahan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan nilai dan potensi belajar siswa dalam pelajaran sosiologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran di kelas.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan jiwa kerja sama saling menguntungkan, menghargai satu sama lain, membangun kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah-masalah sosiologi serta sebagai metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kemmis dan MC Taggert dalam Masnur, Muslic (2010), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri dan dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri.

Pelaksanaannya dibagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: 1). Persiapan/perencanaan, 2). Pelaksanaan tindakan. 3). Observasi atau evaluasi, 4). Refleksi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone.

C. Subjek Penelitian

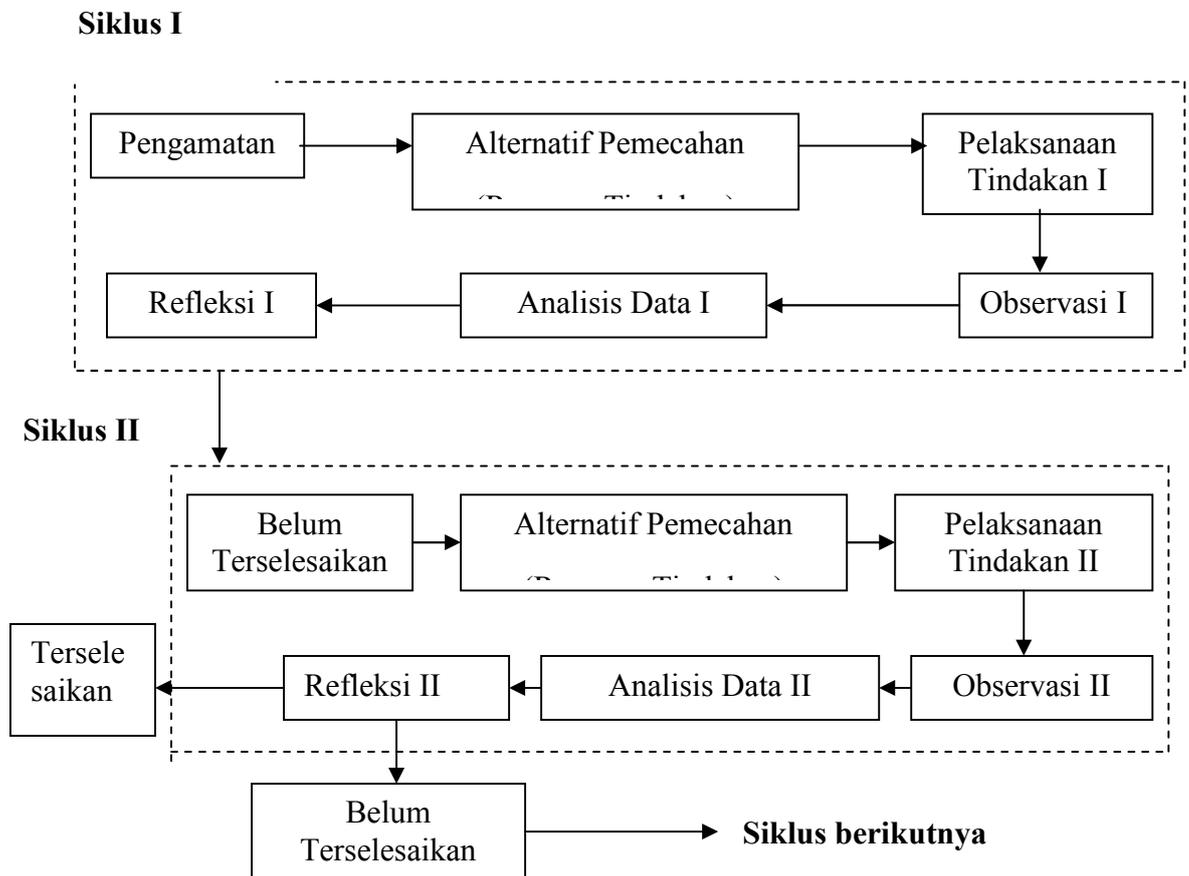
Adapun subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 18 orang perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri atas dua siklus, yakni siklus pertama, siklus kedua. Gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus adalah : Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc.

Taggar yang dijabarkan sebagai berikut.



Bagan 3.1 Prosedur penelitian model Kemmis dan Mc. Taggar

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Actions Research*) ini dibagi kedalam dua siklus yaitu:

1. Siklus I selama 4 pekan (4 kali pertemuan).
2. Siklus II selama 4 pekan (4 kali pertemuan).

Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Untuk dapat melihat hasil belajar sosiologi siswa maka diberikan tesk pada

akhir siklus. Siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari siklus I.

Adapun prosedur penelitian adalah:

a. Siklus I

Siklus I berlangsung selama 4 kali pertemuan. Sesuai dengan tahapan I siklus, maka prosedur kegiatan siklus pertama adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

- a. Menelaah kurikulum SMA/MA kelas X untuk menyesuaikan sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 4 kali pertemuan.
- b. Membuat rancangan pelaksana pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum untuk setiap pertemuan.
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.
- d. Merancang dan membuat tes hasil belajar yang akan diberikan pada akhir pelaksanaan siklus I sebagai bahan evaluasi berdasarkan materi yang diajarkan.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Secara umum, tindakan yang dilaksanakan secara operasional dijabarkan sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi kesiapan siswa untuk mengikuti mata pelajaran dan memberikan materi prasyarat yang berhubungan dengan materi ajar yang akan disajikan.
- b) Membahas materi pelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang.

- c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dimengerti.
- d) Pada setiap akhir pertemuan siswa diberikan tugas.

3. Tahap Observasi dan evaluasi

Pada prinsipnya tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung. Melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat yaitu dengan cara mengidentifikasi dan mencatat tingkat perkembangan siswa tentang konsep-konsep sosiologi selama proses belajar-mengajar untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi, serta memberikan tes disetiap akhir siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada setiap observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil tersebut dilakukan refleksi terhadap tindakan yang dilakukan. Refleksi yang dimaksud adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan. Pencapaian tujuan sementara untuk merumuskan rencana perbaikan siklus berikutnya.

a. Siklus II

Siklus II berlangsung selama 4 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini adalah mengulang kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan pada siklus pertama.

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dirumuskan perencanaan siklus kedua yang sama dengan perencanaan siklus pertama.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Melanjutkan langkah-langkah pada siklus pertama yang sesuai sejumlah perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. Adapun perbaikannya adalah jika ada siklus pertama hanya sebagian siswa yang mampu menjawab maka pada siklus ini lebih dikembangkan.

3. Tahap observasi dan evaluasi

Secara umum tahap observasi yang dilaksanakan pada siklus kedua sama dengan observasi yang dilaksanakan sebelumnya. Perbedaannya hanya pada komunikasi dengan siswa lebih ditingkatkan dan siswa lebih banyak dibimbing langsung oleh guru dalam menyelesaikan soal-soal

4. Tahap refleksi

Data hasil observasi dalam siklus ini dikaji dan dianalisis untuk menentukan keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan akhir dari penelitian tindakan ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini terdiri dari tes, lembar observasi dan angket.

1. Tes tertulis dilaksanakan setelah tindakan diberikan kepada siswa setiap akhir siklus.
2. Lembar observasi yang digunakan untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar dikelas ketika metode observasi ini diaplikasikan.
3. Angket diberikan kepada siswa yang berisi pertanyaan untuk mengetahui tanggapan siswa tentang pembelajaran sosiologi yang telah dilaksanakan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data di dasarkan pada suatu metode atau prosedur agar data yang diinginkan dapat terkumpul secara lengkap. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan langsung)

Metode pengamatan adalah suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan inderawi, dengan melakukan pencatatan-pencatatan terhadap gejala-gejala yang terjadi pada objek penelitian secara langsung. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone kelas X yang terdiri dari 30 siswa. Dengan kata lain pengamatan ini dilakukan pada saat siswa sedang melaksanakan proses belajar mengajar.

2. Tes Formatif

Formatif juga diartikan sebagai evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu pokok bahasan/ topik, dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh manakah suatu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana yang direncanakan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis secara kualitatif berupakan tentang hasil penelitian yang berupa tanggapan-tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, sedangkan data yang dianalisis secara kuantitatif berupa data tentang hasil tes belajar sosiologi yang dilaksanakan setiap akhir siklus dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan siswa dalam materi masalah sosial.

Kriteria presentase pada surat edaran Direktorat Pendidikan Menengah Umum No. 288/C3/MN/1999 adalah sebagai berikut :

No	Nilai	Kategori
1	00-34	Sangat rendah
2	35-54	Rendah
3	55-69	Sedang
4	70-84	Tinggi
5	85-100	Sangat tinggi

Untuk mengetahui nilai (N) yang diperoleh siswa dipergunakan rumusam

berikut ini:

$$N = \frac{S}{s} \frac{p}{M} \frac{ha}{M} \times 100$$

H. Indikator Keberhasilan

Yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan keberanian dan keaktifan berbicara siswa

dalam pembelajaran sosiologi dari siklus I ke siklus II maka prestasi belajar siswa meningkat. Menurut keputusan Depdiknas (Indianto Mu'in 2004:86). Siswa dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor minimal 70 dari skor ideal dan tuntas secara klasikal apabila 85 % dari jumlah siswa yang telah belajar tuntas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sosiologi melalui penerapan Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masalah Sosial (Judi Online) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone dari siklus I kesiklus II dengan menggunakan analisis kualitatif yaitu data tentang hasil pengamatan sedangkan data tentang hasil belajar siswa di analisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistic deskriptif.

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada saat pembelajaran siklus 1 peneliti menelaah kurikulum SMA Negeri 1 Kahu yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kemudian peneliti menyiapkan Silabus yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk memberitahukan materi yang akan dijelaskan untuk mengembangkan rencana pembelajaran. Kemudian peneliti akan mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kelompok-kelompok kecil pada materi yang akan diajarkan. Lalu peneliti akan Menjabarkan tujuan pembelajaran pada siswa memberi dan memberikan

penjelasan materi tentang masalah sosial. Peneliti juga akan mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kelompok lain memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. Kemudian peneliti akan memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah dibahas sebelumnya agar siswa termotivasi untuk belajar dan Memberikan kesimpulan hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran kemudian yang terakhir peneliti akan memberikan tugas kelompok pada siswa yang dikumpul oleh masing-masing siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran yang telah disusun seperti kegiatan awal, inti, dan akhir, setiap pertemuan. Hal ini tampak berikut ini:

Kegiatan awal a). Guru menelaah kurikulum tingkat satuan KTSP) b). Guru menyiapkan silabus yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran. c). Guru menyiapkan rancangan pembelajaran yang akan di ajarkan. d). Guru menjabarkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Kegiatan inti a). Guru Memberikan penjelasan materi tentang masalah sosial b). Guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. c). Guru memberikan kesempatan

terhadap siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. d).guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah di bahas sebelumnya agar siswa termotivasi untuk belajar.

Kegiatan akhir a).guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran. b). Guru memberikan tugas keompok yang akan dikumpulkan oleh masing-masing siswa.

c. Observasi/pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berdasarkan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I dapat disimpulkan bahwa siklus I belum tampak adanya keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada indikator yang tidak relevan dalam kegiatan pembelajaran masih ada siswa yang tidak terlibat di dalam indikator tersebut. Adapun deskriptif tentang sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus I ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 : Hasil Observasi Aktifitas Siswa Selama Siklus I

No	AKTIFITAS SISWA SELAMA PBM	PERTEMUAN				Rata-rata	(%)
		I	II	III	IV		
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	15	15	17	TES SIKLUS I	15,67	87,06
2	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan apersepsi	3	2	2		2,33	6,48
3	Siswa yang melakukan aktifitas negative selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	3	2	2		2,33	6,48
4	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru	2	2	1		1,66	4,62
5	Jumlah siswa yang tidak aktif diskusi	2	1	1		1,33	3,70
6	Jumlah siswa yang bertanya pada saat diskusi kelompok	4	3	4		3,66	10,18
7	Jumlah siswa yang menjawab pada saat diskusi kelompok	4	5	5		4,66	12,96
8	Jumlah siswa yang Pasif (diam terus)	2	2	1		1,66	4,62
9	Jumlah siswa yang mengajukan tanggapan	6	5	6		5,66	15,74
10	Jumlah siswa yang bertanya relevan dengan siswa	4	3	4		3,66	10,18
11	Jumlah siswa yang membutuhkan bimbingan	4	3	2		3	8,33

Dari tabel 4.1 di atas diperoleh data bahwa siklus I dari 17 siswa. Siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran sebanyak 87,06%, yang tidak memperhatikan apersepsi 6,48%, yang melakukan aktifitas negatif mencapai 6,48%, siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi 4,62%, siswa yang tidak aktif diskusi 3,70%, siswa yang bertanya pada saat diskusi

10,18%, siswa yang menjawab pada saat diskusi 12,96%, siswa yang pasif (diam) dalam pembelajaran mencapai 4,62%, siswa yang mengajukan tanggapan mencapai 15,74%, siswa yang bertanya relevan 10,18%, dan siswa yang masih membutuhkan bimbingan mencapai 8,33%. Hasil observasi mengenai aktifitas siswa pada siklus I ini akan menjadi bahan refleksi pada siklus II.

d. Evaluasi

Penelitian yang bertujuan menggambarkan peningkatan hasil belajar sosiologi. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone, siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Pada akhir pertemuan dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah penyajian pokok bahasan masalah sosial

Hasil evaluasi siswa setelah menggunakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus I tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.2 : Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Akhir Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	17
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
Rentang Skor	20
Skor Rata-rata	67.49
Standar Deviasi	5.88

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Sosiologi siswa setelah pelaksanaan tindakan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah 67,49 dari skor ideal 100 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 60 dengan rentang skor 20. Standar deviasi adalah 5,88. Apabila skor kemampuan siswa pada siklus I dikelompokkan ke dalam empat kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Kemampuan Siswa Siklus I Kelas XMA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng.

NO	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-50	Rendah	0	0
2	51-69	Sedang	9	52,94
3	70-89	Tinggi	8	47,06
4	90-100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			17	100

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas dapat dikemukakan bahwa dari 17 siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone bahwa siswa yang memperoleh nilai pada kategori rendah 0 orang dengan persentase 0%, siswa yang berada pada kategori sedang 9 orang dengan persentase 52,94%, siswa yang berada pada kategori tinggi 8 orang dengan persentase 47,06%, sedangkan siswa yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada.

Selanjutnya untuk persentase ketuntasan belajar sosiologi siswa dapat dikelompokkan kedalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Maka berdasarkan standar KKM mata pelajaran sosiologi di Kelas X SMA Negeri 1 Kahu

Kabupaten Bone yaitu 70 diperoleh distribusi frekuensi dan presentase ketuntasan belajar sosiologi pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4 : Deskriptif Ketuntasan Hasil belajar Sosiologi siswa pada siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-69	Tidak Tuntas	9	52,94
2	70-100	Tuntas	8	47,06
Jumlah			17	100

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa dari 17 siswa, setelah pemberian tindakan ternyata sebanyak 9 siswa (52,94%) yang masuk kategori tidak tuntas dan 8 siswa (47,06%) yang masuk pada kategori tuntas. Maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

e. Refleksi

Refleksi perencanaan pada siklus I merupakan hasil pengamatan terhadap persiapan guru terhadap bahan pembelajaran pembentukan kepribadian dikelas, meliputi RPP, dan sumberpelajaran lain.

Guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I tidak ada alokasi waktu setiap komponen pembelajaran, sehingga guru tidak dapat menggunakan waktu secara efektif. Oleh kerena itu, pada siklus II perlu adanya alokasi waktu setiap langkah kegiatan pembelajaran agar guru dapat mengelolah waktu secara efektif.

Dalam rangkah peningkatan perencanaan pembelajaran pembentukan kepribadian maka hal-hal yang harus diperhatikan adalah (1).model tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis yang akan dilakukan agar

siswa dapat memahami faktor-faktor pembentukan kepribadian, (2. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus berperan sebagai inisiator artinya, gurulah yang terlebih dahulu mengambil inisiatif untuk membangkitkan gairah belajar siswa, karena siswa belum mengerti materi apa yang harus dipelajari, serta mengapa materi harus dipelajari.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada saat pembelajaran siklus 1 peneliti menelaah kurikulum SMA Negeri 1 Kahu yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kemudian peneliti menyiapkan Silabus yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk memberitahukan materi yang akan dijelaskan untuk mengembangkan rencana pembelajaran. Kemudian peneliti akan mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kelompok-kelompok kecil pada materi yang akan diajarkan. Lalu peneliti akan menjabarkan tujuan pembelajaran pada siswa memberi dan memberikan penjelasan materi tentang masalah sosial. Peneliti juga akan mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kelompok lain memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. Kemudian peneliti akan memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah dibahas sebelumnya agar siswa termotivasi

untuk belajar dan Memberikan kesimpulan hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran kemudian yang terakhir peneliti akan memberikan tugas kelompok pada siswa yang dikumpul oleh masing-masing siswa.

f. Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran yang telah disusun seperti kegiatan awal, inti, dan akhir, setiap pertemuan. Hal ini tampak berikut ini:

Kegiatan awal a). Guru menelaah kurikulum tingkat satuan (KTSP) b). Guru menyiapkan silabus yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran. c). Guru menyiapkan rancangan pembelajaran yang akan di ajarkan. d). Guru menjabarkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Kegiatan inti a). Guru Memberikan penjelasan materi tentang masalah sosial b). Guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. c). Guru memberikan kesempatan terhadap siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. d).guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah di bahas sebelumnya agar siswa termotivasi untuk belajar.

Kegiatan akhir a).guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran. b). Guru memberikan tugas keompok yang akan dikumpulkan oleh masing-masing siswa.

b. Observasi/Pengamatan

Pengamatan aktivitas siswa digunakan pada lembar observasi untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti maupun dibantu oleh guru yang lain untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone Aktivitas siswa pada siklus II sudah terlihat dengan jelas adanya keseriusan dan keantusiasan siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Siklus II

No	Komponen yang Diamati	PERTEMUAN				Σ	X (%)
		I	II	III	IV		
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	17	17	17	TES SIKLUS II	17	100
2	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan apersepsi	3	2	-		1,33	3,70
3	Siswa yang melakukan aktifitas negative selama proses pembelajaran (main- main, ribut, dll)	2	2	-		1,33	3,70
4	Jumlahsiswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru	2	2	-		1,33	3,70
5	Jumlah siswa yang tidak aktif diskusi	3	2	1		2	5,55
6	Jumlah siswa yang bertanya pada saat diskusi kelompok	4	6	10		6,66	18,51
7	Jumlah siswa yang menjawab pada saat diskusi kelompok	5	5	6		5,33	14,81
8	Jumlah siswa yang Pasif (diamterus)	3	2	-		1,66	4,62
9	Jumlah siswa yang mengajukan tanggapan	5	5	8		3	8,33
10	Jumlah siswa yang bertanya relevan dengan siswa	5	8	7		6,66	18,51
11	Jumlah siswa yang membutuhkan bimbingan	3	2	-		1,33	3,70

Dari tabel 4.5 di atas diperoleh data bahwa siklus II dari 17 siswa, Siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran pembelajaran sebanyak 100%, yang tidak memperhatikan apersepsi 3,70%, yang melakukan aktifitas negatif

mencapai 3,70%, siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi 3,70%, siswa yang tidak aktif diskusi 2%, siswa yang bertanya pada saat diskusi 6,66%, siswa yang menjawab pada saat diskusi 5,33%, siswa yang pasif (diam) dalam pembelajaran mencapai 1,66%, siswa yang mengajukan tanggapan mencapai 3%, siswa yang bertanya relevan 6,66%, dan siswa yang masih membutuhkan bimbingan mencapai 1,33%. Hasil observasi mengenai aktifitas siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II menjadi lebih baik.

c. Evaluasi

Penelitian yang bertujuan menggambarkan peningkatan hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siklus II dilaksanakan selama empat kali pertemuan sama dengan siklus I. Pada akhir pertemuan dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian pokok bahasan masalah sosial. Hasil belajar Sosiologi pokok bahasan Masalah sosial tampak pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 : Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	17
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	70
Rentang Skor	15
Skor Rata-rata	75,88
Standar Deviasi	5,37

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Sosiologi siswa pada akhir siklus II adalah 75,88 dari skor ideal 100 skor tertinggi 85 dan skor terendah adalah 70 dengan standar deviasi 5,37 dan dengan rentang skor 15 yang berarti hasil belajar sosiologi yang dicapai siswa kelas XMA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng tersebar dari skor 70 sampai 100. Jika skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam empat kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Kemampuan Siswa Siklus II Kelas X.7 MA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng.

NO	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-50	Rendah	0	0
2	51-69	Sedang	0	0
3	70-89	Tinggi	17	100
4	90-100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			17	100

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas dapat dikemukakan bahwa dari 17 siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori rendah, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sedang, kemudian siswa yang berada pada kategori tinggi 17 orang dengan persentase 100%, dan siswa yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada.

Selanjutnya untuk persentase ketuntasan belajar sosiologi siswa dapat dikelompokkan kedalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Maka berdasarkan standar KKM mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten

Bone yaitu 70 diperoleh distribusi frekuensi dan presentase ketuntasan belajar sosiologi pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.8 : Deskriptif Ketuntasan Hasil belajar Sosiologi siswa pada siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-69	Tidak Tuntas	0	0
2	70-100	Tuntas	17	100
Jumlah			17	100

Berdasarkan tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa dari 17 siswa, setelah pemberian tindakan ternyata tidak ada siswa yang masuk kategori tidak tuntas dan 17 siswa (100%) yang masuk pada kategori tuntas. Penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan hasil belajar sudah terlihat, maka peneliti menganggap penelitian ini sudah cukup dengan menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Sosiologi yang sangat signifikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* siswa kelas X MA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng.

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II selesai, maka diakhir pertemuan dilakukan tes siklus II dengan memberikan tes hasil belajar untuk melihat hasil belajar sosiologi siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa sangat memuaskan dengan ketuntasan belajar sebanyak 100% (17 orang). Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga pelaksanaan tindakan hanya sampai pada siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbandingan Skor Hasil Belajar Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Dalam penelitian ini diterapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini meningkatkan hasil belajar sosiologi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Belajar Sosiologi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone

Nilai	Nilai Perolehan 42 Siswa				Ketuntasan			
	Mean	Maks	Min	St.Dev	Frekuensi		Persentasi (%)	
					Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	67,49	80	60	5,88	8	9	47,06	52,94
Siklus II	75,88	85	70	5,37	17	0	100	0

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat dilihat bahwa banyaknya siswa yang tuntas setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I sebanyak 8 orang atau 47,06%, sedangkan yang tidak tuntas adalah 9 orang atau 52,94% dan siswa yang tuntas setelah pelaksanaan tindakan siklus II sebanyak 17 orang atau 100% sementara yang tidak tuntas adalah 0 orang atau 0%.

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone pada siklus I masih mengalami kendala di mana siswa masih belum mempunyai rasa percaya diri untuk bertanya dan menjawab pada saat proses diskusi

berlangsung, hal ini terlihat dari lembar observasi pada siklus I hanya 23,14% siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan sementara pada siklus II meningkat menjadi 33,32% atau mengalami peningkatan sebesar 10,18%. Dari peningkatan ini sudah dianggap cukup karena siswa sudah terlihat aktif dalam diskusi kelompok.

Di lain sisi hasil tes belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dan rata-rata hasil belajar siswa sudah berada dalam kategori baik dan persentase ketuntasan klasikal pun sudah terpenuhi dan rata-rata nilai siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

2. Analisis Perkembangan Aktivitas Belajar Sosiologi dengan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

3. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Adapun persentase rata-rata peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut ini :

4. Tabel 4.10. Hasil Observasi pada Kegiatan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

No	Komponen yang Diamati	Siklus I	Siklus II
		Rata-Rata %	Rata-Rata %
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	87,06	100
2	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan apersepsi	6,48	3,70
3	Siswa yang melakukan aktifitas negative selama proses pembelajaran (main- main, ribut, dll)	6,48	3,70
4	Jumlahsiswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru	4,62	3,70
5	Jumlah siswa yang tidak aktif diskusi	3,70	5,55
6	Jumlah siswa yang bertanya pada saat diskusi kelompok	10,18	18,51
7	Jumlah siswa yang menjawab pada saat diskusi kelompok	12,96	14,81
8	Jumlah siswa yang Pasif (diamterus)	4,62	4,62
9	Jumlah siswa yang mengajukan tanggapan	15,74	8,33
10	Jumlah siswa yang bertanya relevan dengan siswa	10,18	18,51
11	Jumlah siswa yang membutuhkan bimbingan	8,33	3,70

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, makadapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti tesakhir dari siklus I dan Siklus II, padasiklus I 67,49 dengan standar deviasi 5,88 meningkat menjadi 75,88 dengan standar deviasi 5,37 dariskor ideal 100. Peningkatan ketuntasan belajar yang terjadi pada siklus I adalah 52,94% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100%.
2. Dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalamipeningkatan. Hal initerlihat pada hasil observasi yang dilakukan peneliti setiap pertemuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengajukan beberapa saran berikut ini:

1. Sebaiknya untuk menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran Masalah Sosial

guru bias memilih (menyesuaikan materi pembelajaran yang cocok) sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh karena metode pembelajarannya semakin bervariasi.

2. Guru sebaiknya memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa untuk berekspresi dan berkreasi dalam pembelajaran Pembentukan Kepribadian.
3. Diharapkan kepada tenaga-tenaga pengajar bidang studi khususnya bidang studi sosiologi untuk menjadikan model pembelajaran yang tepat dalam mengajar disetiap pokok bahasan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, 2010: *Meningkatkan kemampuan Mengatasi Kenakalan Remaja Dalam Pembelajaran Sosiologi Melalui Pendekatan Cooperative Group Investigation siswa Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 1 Bontoala Kota Makassar* (Skripsi Unismuh Makassar)
- Aunurrahman, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik,Oemar.2008. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hopkins(dalam Amir,2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Masnur, Muslich. 2010. *Melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Raslina, 2010: *Peningkatan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pelajaran Kelompok Sosial Melalui Penerapan model Cooperative learning tipe Jigsaw Kelas XI Akuntansi Smk Muhammadiyah 1 Bontoala Kota Makassar*.(Skripsi Unismuh Makassar)
- Saco. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran Kooperatif tipe TGT*. Bandung: Alfabeta
- Suyitno, Amin.(2005) *Model Pembelajaran TGT (Teams Games Turnament)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara.

Sugiani. 2006. *KTI Efektifitas Penggunaan Keterampilan Membuka Pelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Bidang Studi IPS*. UPP PGSD Parepare.

Soekanto, Soerjono. 1982. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

(<http://hasmansulawesi01.blogspot.com/2009/03/meningkatkan-prestasi-belajar.html>)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Kahu
Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas/Semester : X/Satu
Alokasi Waktu : 6 x 45 Menit (3 x Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat

II. Kompetensi Dasar

1.2. Mendeskripsikan permasalahan sosial, nilai dan norma dalam masyarakat

III. Indikator

1.2.1. Mengidentifikasi beberapa bentuk masalah sosial

1.2.2. Mengklasifikasi berbagai masalah sosial ditinjau dari segi pelanggaran terhadap nilai dan norma sosial masyarakat

1.2.3. Mengidentifikasi berbagai contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengetahui tentang bentuk-bentuk masalah sosial

2. Siswa dapat mengklasifikasi berbagai masalah sosial ditinjau dari segi pelanggaran terhadap nilai dan norma sosial masyarakat

3. Siswa dapat memahami contoh-contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat

V. Materi Pokok Pembelajaran

1. Bentuk-bentuk masalah sosial

2. Masalah sosial ditinjau dari segi pelanggaran terhadap nilai dan norma sosial masyarakat

3. Beberapa contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat

VI. Metode/ Strategi pembelajaran

Teams games tournaments (TGT)

Model : ceramah, tanya jawab, diskusi

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan I

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
-----	-------------------------	-------

1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menyajikan materi mengenai bentuk-bentuk masalah sosial b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik	60 Menit
3.	e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.	15 Menit

Pertemuan ke II

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit

2.	<p><u>Kegiatan Inti</u></p> <p>a. Guru menyajikan materi tentang dampak dari penyebab masalah sosial yang berhubungan dengan nilai dan norma</p> <p>b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan</p> <p>d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik</p> <p>e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat</p>	60 Menit
3.	<p>f. <u>Kegiatan Akhir</u></p> <p>a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas</p> <p>b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya</p>	15 Menit

Pertemuan ke III

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menjelaskan contoh masalah-masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik	60 Menit
3.	e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya	15 Menit

VIII. Alat/Bahan/Sumber

- Papan tulis/Spidol
- Buku teks sosiologi SMA Kelas X, Kun Maryati dan Juju Suryawati, Atik Catur Budiati, Esis Jakarta
- Buku yang relevan

IX. Penilaian

A. Prosedur Penilaian

1. Penilaian kognitif : tugas individu, ulangan harian, mid semester
2. Penilaian Afektif : lembar pengamatan di kelas

B. Instrumen Penilaian

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Masalah sosial dapat dibedakan menjadi empat faktor,!sebutkan dan jelaskan !
2. Berikan contoh masalah sosial ditinjau dari segi pelanggaran terhadap nilai dan norma sosial masyarakat !
3. Jelaskan beberapa contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat !

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Kahu
Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas/Semester : X/Satu
Alokasi Waktu : 6 x 45 Menit (3 x Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat

II. Kompetensi Dasar

1.2. Mendeskripsikan permasalahan sosial, nilai dan norma dalam masyarakat

III. Indikator

- 1.2.1. Mendeskripsikan definisi masalah sosial
- 1.2.2. Mengidentifikasi sumber masalah sosial
- 1.2.3. Mendeskripsikan perbedaan masalah sosial dengan masalah masyarakat

IV. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa dapat memahami pengertian permasalahan sosial
- 2. Siswa dapat mengetahui berbagai sumber masalah sosial
- 3. Siswa dapat membedakan masalah sosial dengan masalah masyarakat

V. Materi Pokok Pembelajaran

- 1. Pengertian masalah sosial
- 2. Sumber-sumber masalah sosial
- 3. Perbedaan antara masalah sosial dengan masalah masyarakat

VI. Metode/ Strategi pembelajaran

Teams games tournaments (TGT)

Model : ceramah, tanya jawab, diskusi

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan I

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi,	15 Menit

	kebersihan kelas, berdo'a dan salam)	
	b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menyajikan gambaran sekilas tentang materi pengertian masalah sosial b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik	60 Menit
3.	e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya	15 Menit

Pertemuan ke II

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menyajikan gambaran sekilas tentang faktor-faktor penyebab masalah sosial	60 Menit

3.	<ul style="list-style-type: none"> b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya. 	15 Menit
----	--	-------------

Pertemuan ke III

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> <ul style="list-style-type: none"> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran 	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan mengenai perbedaan masalah sosial dan masalah masyarakat b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan 	60 Menit

3.	<ul style="list-style-type: none">d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didike. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikatf. <u>Kegiatan Akhir</u><ul style="list-style-type: none">a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahasb. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.	15 Menit
----	---	-------------

VIII. Alat/Bahan/Sumber

- Papan tulis/Spidol
- Buku teks sosiologi SMA Kelas X, Kun Maryati dan Juju Suryawati, Atik Catur Budiati, Esis Jakarta
- Buku yang relevan

IX. Penilaian

A. Prosedur Penilaian

1. Penilaian kognitif : tugas individu, ulangan harian, mid semester
2. Penilaian Afektif : lembar pengamatan di kelas

B. Instrumen Penilaian

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Jelaskan pengertian masalah sosial !
2. Jelaskan beberapa sumber terjadinya masalah sosial !
3. Jelaskan perbedaan masalah sosial dengan masalah masyarakat !

Bone, 2013

Mahasiswa Peneliti

Akbar arif
Nim: 10538 1323 09

Mengetahui:

Kepala sekolah
SMA Negeri 1 Kahu

Guru Pamong

M. Wahyuddin S.Pd
Nip: 1978060520071002

Kamal kadir S.Pd
Nip: 197303272007101003

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Sekarang timbul pertanyaan apakah belajar itu sebenarnya. Samakah belajar dengan latihan, dengan menghafal, dengan pengumpulan fakta dan studi. Tentu saja terhadap pertanyaan tersebut banyak pendapat yang mungkin satu sama lain berbeda.

Ada beberapa terminologi terkait dengan belajar yang sering kali menimbulkan keraguan dalam menggunakannya terutama dikalangan siswa, atau mahasiswa yakni terminologi tentang mengajar, pembelajaran, dan belajar. Oleh karena itu untuk mendalami hakekat belajar pada bagian ini ada baiknya terlebih dahulu kita bahas secara singkat beberapa istilah ini. Meskipun belajar, mengajar keduanya bermuara pada tujuan yang sama. Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Pengertian belajar dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literatur. Meskipun kita melihat ada perbedaan-perbedaan di dalam rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan persamaannya. Di antara pengertian belajar yang dirumuskan oleh para ahli sebagai berikut:

Burton, dalam sebuah buku “The Guidance Of Learning Activities”, (Aunurrahman, 2009: 35). merumuskan pengertian belajar sebagai berikut. “Belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Dalam bukunya Education Psychology, H. C. Witherington, (Aunurrahman, 2009: 35). mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian dan menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian”.

Dalam sebuah situs tentang pengertian belajar yang bersumber dari para ahli pendidikan/pembelajaran. James O. Whittaker mengemukakan bahwa :“Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. sedangkan menurut Abdillah (Aunurrahman, 2009: 35) bahwa pengertian belajar adalah :“Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Ada beberapa pandangan tentang belajar diantaranya menurut Slameto (2003: 2) berpendapat bahwa :“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dengan melihat beberapa definisi di atas maka yang menjadi kesimpulan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Lebih lanjut bahwa Soetomo dalam Aunurrahman mengemukakan bahwa belajar adalah : “Belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain”.

Selanjutnya arti belajar menurut Suparno (dalam Slameto,2003: 61) bahwa: “Belajar merupakan proses aktif, belajar mengkonstruksi arti entah teks, dialog, pengalaman fisik, dan lain-lain. Belajar juga merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dipunyai seseorang sehingga pengertiannya dikembangkan”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai akibat dari pengalaman dan latihan, dengan perubahan-perubahan yang dihasilkan bersifat relatif. Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Kondisi

eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi manusia, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai.

2. Konsep pembelajaran pendidikan sosiologi

Menurut Dwija (2012), sosiologi lahir pada abad ke-19 di Eropa, karena pergeseran pandangan tentang masyarakat. Sosiologi sebagai ilmu otonom dapat lahir karena terlepas dari pengaruh filsafat. Nama sosiologi untuk pertama kali digunakan oleh August Comte (1798 – 1857). Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok-kelompok dan struktur sosialnya. Sosiologi mempunyai ciri-ciri :

1. Empiris, adalah ciri utama sosiologi sebagai ilmu. Sebab ia bersumber dan diciptakan dari kenyataan yang terjadi di lapangan.
2. Teoritis, adalah peningkatan fase penciptaan tadi yang menjadi salah satu bentuk budaya yang bisa disimpan dalam waktu lama dan dapat diwariskan kepada generasi muda.
3. Kumulatif, sebagai akibat dari penciptaan terus-menerus sebagai konsekuensi dari terjadinya perubahan di masyarakat, yang membuat teori – teori itu akan berakumulasi mengarah kepada teori yang lebih baik.
4. Nonetis, karena teori ini menceritakan apa adanya tentang masyarakat beserta individu-individu di dalamnya, tidak menilai apakah hal itu baik atau buruk.

Dalam kehidupan bermasyarakat dibedakan tiga macam norma yang dianut oleh pengikutnya:

- (1) paham individualisme,
- (2) paham kolektivisme,
- (3) paham integralistik.

Paham individualisme dilandasi teori bahwa manusia itu lahir merdeka dan hidup merdeka. Masing-masing boleh berbuat apa saja menurut keinginannya masing-masing, asalkan tidak mengganggu keamanan orang lain. Dampak

individualisme menimbulkan cara pandang lebih mengutamakan kepentingan individu di atas kepentingan masyarakat (Rahman, 2012).

Dalam masyarakat seperti ini, usaha untuk mencapai pengembangan diri, antara anggota masyarakat satu dengan yang lain saling berkompetisi sehingga menimbulkan dampak yang kuat selalu menang dalam bersaing dengan yang kuat sajalah yang dapat eksis. Berhadapan dengan paham di atas adalah paham kolektivisme yang memberikan kedudukan yang berlebihan kepada masyarakat dan kedudukan anggota masyarakat secara perseorangan hanyalah sebagai alat bagi masyarakatnya. Dalam masyarakat yang menganut paham integralistik, masing-masing anggota masyarakat saling berhubungan erat satu sama lain secara organis merupakan masyarakat (Rahman, 2012).

Sifat sebagai makhluk sosial sudah dimiliki sejak bayi, dan tampaknya merupakan potensi yang dibawa sejak lahir. Bahwa manusia merupakan makhluk sosial karena beberapa faktor berikut: a) Sifat ketergantungan manusia dengan manusia lainnya, b) Sifat adaptability dan intelegensi. Dengan demikian, manusia sebagai makhluk sosial, menjadikan sosiologi sebagai landasan bagi proses dan pelaksanaan pendidikan, karena memang karakteristik dasar manusia sebagai makhluk sosial akan berkembang dengan baik dan menghasilkan kebudayaan-kebudayaan yang bernilai serta peradaban tinggi melalui pendidikan (Rahman, 2012).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Sosiologi

Hasil belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali, hal ini untuk membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya

Secara umum hasil belajar menurut Rochman Natawija (dalam Sugiani: 2006: 32) dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor-faktor yang berasal dari diri sendiri yang meliputi: faktor jasmaniah,

faktor psikologis, dan faktor kelelahan, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Hal tersebut senada pula dengan yang diungkapkan oleh Slameto (1991: 15), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Di mana faktor internal meliputi: Faktor jasmaniah (kesehatan, dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan). Sedangkan faktor eksternal meliputi: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, dan tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dari beberapa faktor yang telah dikemukakan tersebut, salah satu faktor yang patut diperhatikan adalah faktor sekolah. Namun tidak berarti faktor-faktor lain tidak perlu diperhatikan. Faktor sekolah yang perlu mendapat perhatian yaitu masalah metode mengajar (model mengajar).

Model mengajar yang kurang baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas, akhirnya siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa malas belajar, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik pula.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua aspek, yaitu: aspek dari dalam diri siswa (faktor internal), dan aspek dari luar diri siswa (faktor eksternal). Di mana faktor internal yaitu faktor yang timbul dari diri siswa itu sendiri, seperti: (a) faktor fisiologi, (b) faktor psikologis (minat, kebiasaan, perhatian, motivasi, intelegensi, dan sebagainya). Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa, seperti: (a) sekolah, (b) keluarga, dan (c) masyarakat.

c. Pembelajaran Sosiologi di SMA

Menurut Dwija (2012), kegiatan pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara dua individu atau bahkan dua generasi, yang memungkinkan generasi muda mengembangkan diri. Perhatian sosiologi terhadap kegiatan pendidikan semakin intensif. Dalam sistem pendidikan, ruang lingkup yang dipelajari oleh sosiologi pendidikan meliputi empat bidang, yaitu:

1) Hubungan sistem pendidikan dengan aspek masyarakat lain

Ruang lingkup ini mengkaji tentang:

- a. Fungsi pendidikan dalam kebudayaan
- b. Hubungan sistem pendidikan dan proses control sosial dan sistem kekuasaan.
- c. Fungsi sistem pendidikan dalam memelihara dan mendorong proses sosial dan perubahan kebudayaan
- d. Hubungan pendidikan dengan kelas social atau system status
- e. Fungsionalisme sistem pendidika formal dalam hubungannya dengan ras, kebudayaan, atau kelompok-kelompok dalam masyarakat.

2) Hubungan kemanusiaan di sekolah

Ruang lingkup ini mengkaji tentang:

- a. Sifat kebudayaan sekolah khususnya yang berbeda dengan kebudayaan di luar sekolah
- b. Pola interaksi social atau sruktur masyarakat sekolah.

3) Pengaruh sekolah pada perilaku anggotanya

Ruang lingkup ini mengkaji tentang:

- a. Peranan sosial guru
- b. Sifat kepribadian guru
- c. Pengaruh kepribadian guru terhadap tingkah laku siswa
- d. Fungsi sekolah dalam sosialisasi anak-anak

4) Sekolah dalam komunitas yang mempelajari pola interaksi antara sekolah dengan kelompok sosial lain di dalam komunitasnya

Ruang lingkup ini mengkaji tentang:

- a. Pelukisan tentang komunitas seperti tampak dalam pengaruhnya terhadap organisasi sekolah
- b. Analisis tentang proses pendidikan seperti tampak terjadi pada sistem sosial komunitas kaum tidak terpelajar
- c. Hubungan antara sekolah dan komunitas dalam fungsi kependidikannya
- d. Faktor-faktor demografi dan ekologi dalam hubungannya dengan organisasi sekolah

Keempat bidang yang dipelajari tersebut sangat esensial sebagai saran untuk memahami sistem pendidikan dalam kaitannya dengan keseluruhan hidup masyarakat. Kajian sosiologi tentang pendidikan pada prinsipnya mencakup semua jalur pendidikan, baik pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, terutama apabila ditinjau dari sosiologi maka pendidikan keluarga adalah sangat penting karena keluarga merupakan lembaga sosial yang pertama bagi setiap manusia (Dwijaja, 2012).

Menurut Samari (2012), sebagaimana ilmu pengetahuan pada umumnya, Sosiologi Pendidikan dituntut melakukan tiga fungsi pokok, yaitu:

- 1) Fungsi eksplanasi, yaitu menjelaskan atau memberikan pemahaman tentang fenomena yang termasuk ke dalam ruang lingkup pembahasannya.
- 2) Fungsi prediksi, yaitu meramalkan kondisi dan permasalahan pendidikan yang diperkirakan akan muncul pada masa yang akan datang.
- 3) Fungsi utilisasi, yaitu menangani permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan masyarakat seperti masalah lapangan kerja dan

pengangguran, konflik sosial, kerusakan lingkungan, dan lain-lain yang memerlukan dukungan pendidikan, dan masalah penyelenggaraan pendidikan sendiri.

2. Pengertian Sosiologi

Untuk memahami pengertian sosiologi kiranya perlu dikemukakan pengertian sosiologi. sosiologi secara etimologi, sosiologi berasal dari bahasa latin: socius dan logos. Socius artinya teman, perikatan; dan logos artinya ilmu. jadi, secara etimologi sosiologi berarti ilmu berteman, sedangkan pengertian sosiologi terminologi adalah adalah ilmu yang mempelajari interaksi (hubungan timbal-balik) antara seorang individu yang satu dengan yang lain, baik seorang sebagai pribadi (individu) maupun sebagai anggota kelompok orang (masyarakat).

Sukar untuk merumuskan suatu definisi (batasan makna) yang dapat mengemukakan keseluruhan pengertian, sifat dan hakekat yang dimaksud dalam beberapa kata dan kalimat. Oleh sebab itu, suatu definisi hanya dapat dipakai sebagai suatu pegangan sementara saja. Untuk patokan sementara, beberapa definisi sosiologi yang dikemukakan oleh beberapa ahli, Soekanto (2007: 17) sebagai berikut :

- a. Auguste Comte, mengemukakan pengertian sosiologi : “sosiologi merupakan ilmu positif tentang masyarakat, artinya sosiologi merupakan suatu studi ilmiah tentang masyarakat”.

- b. Emile Durkheim, mengemukakan pengertian sosiologi adalah sebagai berikut. “sosiologi merupakan ilmu-ilmu yang mempelajari lembaga-lembaga dalam masyarakat dan proses proses sosial”.
- c. Pitirin A.Sorokin, menjelaskan tentang pengertian sosiologi: Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hal-hal berikut:
 - 1) Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala-gejala sosial, misalnya antara ekonomi dan agama serta keluarga dan moral.
 - 2) Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dan gejala-gejala nonsosial. Misalnya, antara gejala sosial dan biologis atau geografis.
 - 3) Ciri-ciri umum dari semua jenis gejala-gejala sosial.
- d. J. A. A Van Doorn dan C. j. Lammers berpendapat tentang pengertian sosiologi : “sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang struktur-struktur dan proses- proses kemasyarakatan yang bersifat stabil”. Sedangkan
- e. Selo Soemarjan dan Soelaeman soemardi: menjelaskan tentang pengertian sosiologi adalah : “sosiologi atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial”.

d. Tujuan Pengajaran Sosiologi

Tujuan Pengajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas pada dasarnya mencakup sasaran yang bersifat kognitif dan yang bersifat praktis. Secara kognitif pengajaran Sosiologi dimaksudkan untuk memberikan ilmu pengetahuan dasar Sosiologi agar siswa mampu memahami dan menelaah secara rasional komponen-komponen dari individu, kebudayaan dan

masyarakat sebagai suatu sistem. Sementara itu sasaran yang bersifat praktis dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan sikap dan perilaku sosial yang rasional dan kritis dalam menghadapi kemajemukan masyarakat, kebudayaan, situasi sosial serta berbagai masalah sosial yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Landasan sosiologis mengandung norma dasar pendidikan yang bersumber dari norma kehidupan masyarakat yang dianut oleh suatu bangsa. Untuk memahami kehidupan bermasyarakat suatu bangsa kita harus memusatkan perhatian kita pada pola hubungan antara pribadi dan antar kelompok dalam masyarakat tersebut. Untuk terciptanya kehidupan bermasyarakat yang rukun dan damai, terciptalah nilai-nilai sosial yang dalam perkembangannya menjadi norma-norma sosial yang mengikat kehidupan bermasyarakat dan harus dipatuhi oleh masing-masing anggota masyarakat (Pidarta, 1997).

Landasan sosiologis pendidikan di Indonesia menganut paham integralistik yang bersumber dari norma kehidupan masyarakat: (1) kekeluargaan dan gotong royong, kebersamaan, musyawarah untuk mufakat, (2) kesejahteraan bersama menjadi tujuan hidup bermasyarakat, (3) negara melindungi warga negaranya, dan (4) selaras serasi seimbang antara hak dan kewajiban. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia tidak hanya meningkatkan kualitas manusia orang perorang melainkan juga kualitas struktur masyarakatnya (Hidayanto, 2007).

Menurut Suhartono (2007), masyarakat selalu mencakup sekelompok orang yang berinteraksi antar sesamanya, saling tergantung dan terikat oleh nilai dan norma yang dipatuhi bersama, pada umumnya bertempat tinggal di wilayah tertentu, dan adakalanya mereka memiliki hubungan darah atau memiliki kepentingan bersama. Masyarakat dapat merupakan suatu kesatuan hidup dalam

e. Hasil Belajar Sosiologi

Kegiatan pembelajaran sosiologi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai oleh peserta didik.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan tes. Dengan demikian untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa diadakan penilaian. Penilaian dapat diadakan setiap saat selama kegiatan berlangsung dapat juga diadakan menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran sosiologi diantaranya ialah:

1. Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada para pendidik, khususnya guru, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional
2. Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi pembelajaran sosiologi
3. Menentukan urutan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran

4. Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur ciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar siswa, yaitu kegiatan siswa dan materi.

Dengan demikian, yang dimaksudkan dengan hasil belajar sosiologi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai bahan pelajaran sosiologi setelah mengikuti proses pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diperoleh berdasarkan hasil tes yang diberikan oleh guru.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sosiologi adalah ilmu yang mempelajari tentang interaksi sosial, struktur-struktur sosial dan kemasyarakatan. Sosiologi merupakan mata pelajaran yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang telah ada, yang mana di dalamnya mempelajari masyarakat dengan berbagai macam gejala di dalamnya.

f. Materi masalah sosial

1. Pengertian masalah sosial

Sosiologi mempelajari pola-pola hubungan dalam masyarakat serta mencari pengertian-pengertian umum secara rasional dan empiris. Oleh sebab itu sosiologi umumnya gejala-gejala (fenomena) masyarakat yang normal atau teratur. Akan tetapi, tidak selamanya gejala-gejala itu keadaannya normal sebagaimana yang dikehendaki masyarakat bersangkutan. Gejala-gejala sosial yang tidak sesuai antara apa yang diinginkan dengan apa yang telah terjadi dinamakan *masalah sosial*. sebagai kumpulan makhluk yang dinamis, kita senantiasa menemukan masalah-masalah di dalam masyarakat.

Pada masyarakat Indonesia banyak dijumpai masalah-masalah sosial yang disebabkan oleh perubahan-perubahan yang terus-menerus. Akibatnya, terjadi

kerusakan atau keretakan organisasi social (disorganisasi) di masyarakat. Menghadapi hal ini diperlukan suatu perencanaan sosial untuk mengatasinya. Untuk itu, lebih dahulu harus dipelajari secara mendalam realitas sosial yang sedang dihadapi masyarakat dengan melakukan realitas social yang sedang dihadapi masyarakat dengan melakukan perencanaan social.

2. Klasifikasi masalah sosial

Sebuah masalah sosial sesungguhnya merupakan akibat dan interaksi social antar individu, antara individu dengan individu dengan kelompok lain dalam keadaan normal terdapat integrasi (keterpaduan) serta keadaan yang sesuai pada hubungan antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat sebagai mana diterangkan di atas. Apabila antara unsure-unsur tersebut terjadi bentrokan, maka hubungan-hubungan sosial akan terganggu sehingga memungkinkan terjadi kegoyahan dalam kehidupan kelompok.

Ada banyak factor yang menjadi sumber masalah social di dalam masyarakat, di antaranya adalah factor ekonomis, biologis, psikologis dan kebudayaan setempat. Semua factor itu memunculkan kekurangan dalam diri manusia atau kelompok sosial. Setiap kelompok masyarakat memiliki norma sendiri yang menjadi ukuran, kesejahteraan, kesehatan, serta penyesuaian diri baik individu maupun kelompok. *Soerjono soekanto* membedakan masalah social menjadi empat, yaitu:

- i. Masalah sosial dari factor ekonomis, misalnya kemiskinan, pengangguran
- ii. Masalah sosial dari factor biologis, misalnya penyakit menular
- iii. Masalah sosial dari factor psikologis, misalnya penyakit saraf, bunuh diri, gila, dan lain-lain

- iv. Masalah sosial dari faktor kebudayaan, misalnya perceraian, pencurian, kenakalan remaja, konflik ras, Dan lain-lain

Pengelompokkan yang lainnya adalah berdasarkan:

- a. Kepincangan warisan fisik yang diakibatkan oleh pengurangan atau pembatasan-pembatasan sumber daya alam
- b. Warisa sosial, misalnya pertumbuhan dan berkurangnya penduduk, pembatasan kelahiran, migrasi, angka harapan hidup, kualitas hidup, pengangguran, depresi, pendidikan, politik dan supremasi hukum
- c. Kebijakan sosial, misalnya perencanaan ekonomi, perencanaan social dan lain-lain.

3. kriteria masalah sosial

para sosiologi telah menyusun ukuran-ukuran atau criteria yang termasuk ke dalam masalah sosial sebagai berikut:

1. criteria utama

unsure utama dari masalh social adalah adanya perbedaan yang mencolok antara nilai-nilai dengan kondisi-kondisi nyata kehidupan. Artinya adanya ketidak cocokan antara anggapan-anggapan masyarakat tentang apa yang seharusnya dalam kenyataan pergaulan hidup

2. sumber masalah sosial

3. penetapan masalah sosial

4. masalah masalah sosial nyata dan laten

g. judi online

Kemajuan jaman membawa dampak terhadap terbukanya pintu kebebasan berekspresi dan berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk di dunia maya. Dalam hal transaksi pun demikian, seakan tidak ada batasnya dan bersekat seiring dengan kemajuan teknologi digital yang semakin canggih. Namun, yang perlu diingat, kejahatan yang terjadi di dunia maya juga semakin besar dengan beraneka rupa modus, sementara itu tindakan hukum tentang kejahatan di dunia maya masih generik dan sedikit, apalagi mengenai transaksi elektronik.

Diberbagai literatur, cybercrime dideteksi dari dua sudut pandang yaitu kejahatan menggunakan teknologi informasi sebagai fasilitas dan sebagai sasaran. Kejahatan sebagai fasilitas contohnya pencurian *account* internet, pemalsuan/pencurian kartu kredit, pembajakan, pornografi, perjudian online, situs yang menyesatkan dan lain sebagainya. Sedangkan, kejahatan sebagai sasaran, contohnya: pembobolan/pembajakan situs, pembuatan/penyebaran virus komputer, pencurian abstracts pribadi, Denial of Service (DOS), kejahatan atas nama domain, dll. Dari kejahatan diatas termasuk ke dalam tindakan kriminal teknologi informasi, salah satunya internet. Internet adalah produk dari modernisasi yang telah melakukan hampir segala sesuatu dalam kehidupan orang yang praktis. Belanja untuk mengirim mail kepada teman dan hubungan keluarga, internet telah benar-benar merevolusi gaya hidup banyak orang. Dari uraian diatas, kami mencoba menguraikan masalah judi online yang sekarang sudah menjamur pada masyarakat dan tentunya memiliki banyak jenis-jenis yang berbeda

Misalnya saja Gambling yang disebut juga perjudian atau taruhan dari uang atau sesuatu dari bahan nilai pada sebuah peristiwa dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk memenangkan uang tambahan atau barang materi. Yang mana perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional, akan tetapi banyak terdapat pada dunia cyber yang berskala global. Di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani kuno. Keanekaragaman permainan judi dan tekniknya yang sangat mudah membuat perjudian dengan cepat menyebar keseluruh penjuru dunia.

Menganut pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, pengertian judi yakni permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan. Di kamus tersebut aktivitas yang dicontohkan adalah bermain dadu dan kartu. Meski yang dicontohkan adalah bermain dadu dan kartu, dalam dunia perjudian dikenal pula judi yang berhubungan dengan event olahraga seperti judi bola, tinju, balap kuda dan lain-lain.

Wikipedia memiliki pengertian judi yang sedikit lebih detail. Perjudian pada intinya dikatakan sebagai permainan dengan memilih satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang. Dan bagi mereka yang menang, maka akan mendapatkan taruhan yang dipasang oleh mereka yang kalah. Adapun jumlah taruhan maupun peraturan permainannya tentu saja sudah ditetapkan sebelum taruhan dimulai. Berikut ada beberapa landasan teori mengenai judi online antara lain yaitu :

Menurut Andi Hamzah dalam bukunya “Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer” (1987) mengartikan cybercrime sebagai kejahatan di bidang komputer yang secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara illegal. *Cybercrime* adalah tidak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama. *Cybercrime* merupakan kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi komputer khususnya internet. *Cybercrime* didefinisikan sebagai perbuatan melanggar hukum yang

memanfaatkan teknologi komputer yang berbasis pada kecanggihan perkembangan teknologi internet.

Dan adapun beberapa UU mengenai pelanggaran atau kejahatan judi online:

1. UU No.7 Pasal 1 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian di Indonesia menyatakan bahwa, “segala jenis perjudian dinyatakan sebagai kejahatan”
2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 Ayat 1 yang berbunyi, “dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun”.
3. Perjudian yang dilakukan secara online di internet juga telah diatur di dalam Pasal 27 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang berbunyi, “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.
4. Pelanggaran pada Pasal 27 UU ITE tersebut menurut Pasal 43 ayat 1, “yang bersangkutan bisa ditangkap oleh Polisi atau Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan Pemerintah yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik”.
5. Ancaman/sanksi pidana bagi pelanggaran Pasal 27 ayat (2), diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE yang berbunyi, “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Namun di Indonesia penanganan kasus judi online belum optimal, pihak hukum kurang tegas dalam menindaklanjuti kasus yang sering terjadi di kalangan masyarakat. Hukuman yang diberikan banyak ketidaksesuaian dengan UU ITE yang diterapkan di Indonesia. Khususnya pada kasus pelaku judi online jenis bola tangkas yang seharusnya dikenakan sanksi menurut UU ITE tetapi pada realitasnya pelaku mendapat keringanan hukuman. Perjudian online sangat bertentangan dengan norma, nilai, dan hukum yang bersumber dari agama dan hukum positif yang berlaku di Indonesia. Sebenarnya motif berjudi sendiri di dasari atas keinginan untuk memperoleh keuntungan yang berlipat-lipat bagi kesejahteraan pribadinya. Dari perilaku tersebut akan berefek terhadap tindakan-tindakan yang menyimpang lainnya. Adanya judi online seorang individu tidak lagi mematuhi norma social, nilai, dan hukum positif sehingga menimbulkan dampak negative dalam kalangan masyarakat khususnya pemuda dan orang tua. Judi online berjenis bola tangkas adalah jenis permainan judi online dengan menggunakan kartu untuk menghasilkan kombinasi kartu dengan nilai tertinggi. Permainan judi online ini merupakan penyakit social yang berdampak negative terhadap lingkungan social masyarakat. Kemenangan yang diperoleh tidak akan seterusnya bisa didapat justru mengakibatkan pengrusakan karakter individu dan kehidupannya.

h. Model pembelajaran Sosiologi tipe TGT (teams games tournaments)

Model pembelajaran TGT (teams games tournaments) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal yang perlu dipersiapkan dalam rencana kegiatan. Detail pembelajaran menggambarkan secara rinci aktifitas pembelajaran yang tercantung dalam rancangan kegiatan.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT secara rinci adalah sebagai berikut :

- a. Pra kegiatan pembelajaran
 - Persiapan materi
 - Membagi siswa kedalam kelompok belajar
 - Membagi siswa dalam meja-meja turnamen
- b. Detail kegiatan pembelajaran

Ada lima komponen utama dalam TGT yaitu:

1. Penyajian kelas

pada awal pembelajaran guru menyiapkan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan

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.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau 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.

3. 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 sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya di kumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

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 kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya di

kelompokkan pada meja I tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Team (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila julukan “super team” jika tara-rata skor 45 atau lebih, apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “good team” apabila rata-ratanya 30-40.

Metode pembelajaran TGT (teams games tournaments) penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas setiap kelompok bekerja sama dalam membentuk kerja individual dan diskusi. Usaha demikian kelompok dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antara kelompok, diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*Games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut dan santun. Setelah selesai diskusi kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

TGT pertama kali dicetuskan oleh Robert Slavin dan David De Vries pada tahun 1987. Slavin 1995 mengemukakan bahwa “model pembelajaran TGT pada dasarnya hampir sama dengan pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division* (STAD)”. Perbedaannya pada metode TGT tidak ada kuis tetapi ada perbandingan akademik atau perlombaan. Aktifitas belajar dengan perlombaan atau pertandingan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa untuk dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar. Selain itu, pentingnya penerapan

model pembelajaran kooperatif TGT adalah karena juga mempunyai manfaat yang besar terhadap pembelajaran, baik dari segi proses, minat atau hasil belajar yang dicapai.

Seperti dalam model pembelajaran kooperatif lainnya, model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

a. Kelebihan

1. Keterlibatan siswa dalam belajar lebih tinggi, dimana siswa lebih aktif dalam menerima pelajaran.
2. Siswa menjadi bersemangat dalam belajar, karena para pendidik melakukan pendekatan-pendekatan pada siswa.
3. Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi sendiri oleh siswa.
4. Dapat menumbuhkan sikap-sikap positif dalam diri siswa, seperti kerja sama, toleransi, tanggung jawab, serta bisa menerima pendapat orang lain.
5. Melatih siswa mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau idenya, agar para siswa mampu menghasilkan pendidikan yang terbina.

b. Sedangkan kelemahan TGT adalah :

1. Bagi guru

- Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi oleh guru jika bertindak sebagai kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.

- Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah diterapkan. Kesulitan itu dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi siswa

Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan pada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing siswa dengan lebih baik.

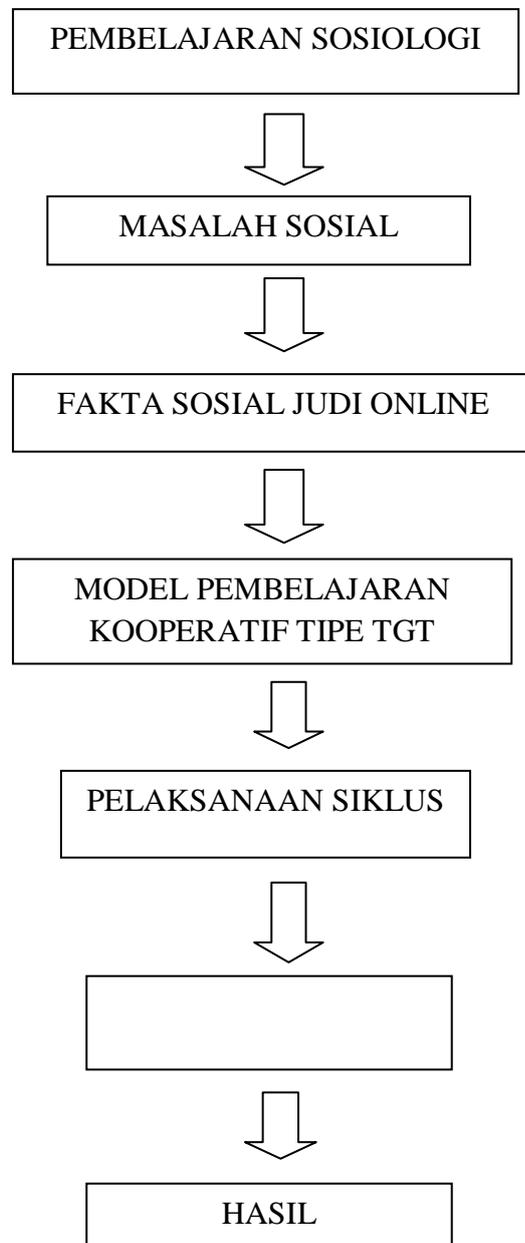
i. Kerangka berfikir

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, kerangka pikir merupakan garis-garis besar yang sangat mendukung dalam pengumpulan data. Adapun kerangka pikir yang dapat diuraikan yaitu kondisi awal dalam proses pembelajaran sosiologi, dimana proses pembelajaran yang masih digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah masih memakai metode ceramah sehingga belum mencapai target yang ingin dicapai.

Maka dengan ini dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran tipe TGT (teams games tournaments). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournaments) ini kelas terbagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Keberhasilan dalam proses belajar sosiologi tidak hanya

ditentukan oleh ketetapan guru dalam memilih metode yang digunakan, kemandirian siswa dalam proses belajarnya juga memiliki peranan yang sangat besar. Belajar mandiri bukanlah belajar sendiri melainkan belajar yang bertumpuh pada kegiatan dan tanggung jawab siswa itu sendiri untuk mencapai keberhasilan belajarnya. (Suyitno, Amin. 2005 :23).

Kerangka Pikir



Dari kerangka berfikir di atas, diharapkan model pendekatan TGT (Teams Games Tournament) dapat diterapkan pada pelajaran Sosiologi dalam pembahasan masalah sosial judi online.

j. Hipotesis

Berdasarkan teoritik yang dicantumkan diatas, maka hipotesis penelitian adalah “jika diterapkan model pembelajaran *Cooperative tipe TGT (teams games tournaments)* dalam materi pelajaran kelompok sosial pada kelas X, maka aktifitas belajar dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Kahu di Kabupaten Bone dapat meningkat”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kemmis dan MC Taggert dalam Masnur, Muslic (2010), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri dan dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri.

Pelaksanaannya dibagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: 1). Persiapan/perencanaan, 2). Pelaksanaan tindakan. 3). Observasi atau evaluasi, 4). Refleksi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone.

C. Subjek Penelitian

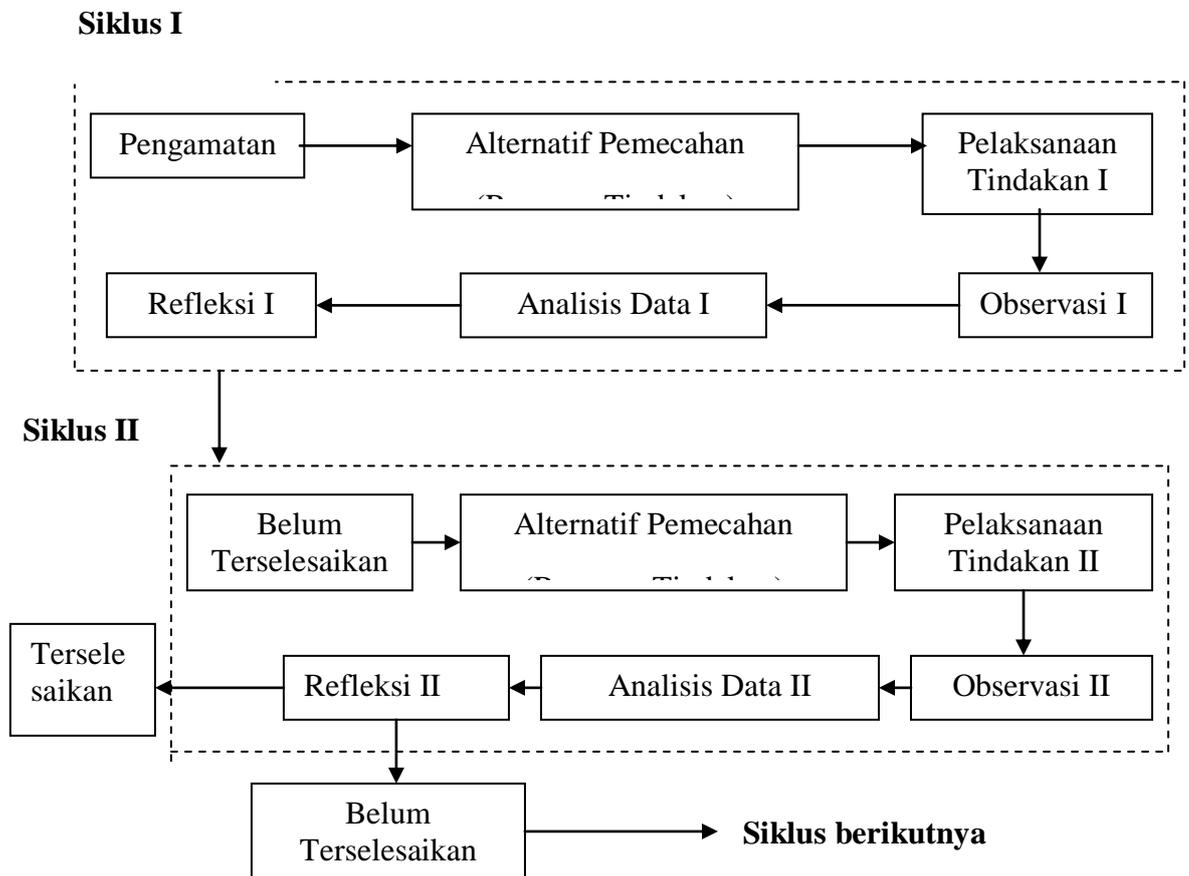
Adapun subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 18 orang perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri atas dua siklus, yakni siklus pertama, siklus kedua. Gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus adalah : Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc.

Taggar yang dijabarkan sebagai berikut.



Bagan 3.1 Prosedur penelitian model Kemmis dan Mc. Taggar

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Actions Research*) ini dibagi kedalam dua siklus yaitu:

1. Siklus I selama 4 pekan (4 kali pertemuan).
2. Siklus II selama 4 pekan (4 kali pertemuan).

Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Untuk dapat melihat hasil belajar sosiologi siswa maka diberikan tesk pada

akhir siklus. Siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari siklus I.

Adapun prosedur penelitian adalah:

a. Siklus I

Siklus I berlangsung selama 4 kali pertemuan. Sesuai dengan tahapan I siklus, maka prosedur kegiatan kegiatan siklus pertama adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

- a. Menelaah kurikulum SMA/MA kelas X untuk menyesuaikan sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 4 kali pertemuan.
- b. Membuat rancangan pelaksana pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum untuk setiap pertemuan.
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.
- d. Merancang dan membuat tes hasil belajar yang akan diberikan pada akhir pelaksanaan siklus I sebagai bahan evaluasi berdasarkan materi yang diajarkan.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Secara umum, tindakan yang dilaksanakan secara operasional dijabarkan sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi kesiapan siswa untuk mengikuti mata pelajaran dan memberikan materi prasyarat yang berhubungan dengan materi ajar yang akan disajikan.
- b) Membahas materi pelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang.

- c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dimengerti.
- d) Pada setiap akhir pertemuan siswa diberikan tugas.

3. Tahap Observasi dan evaluasi

Pada prinsipnya tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung. Melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat yaitu dengan cara mengidentifikasi dan mencatat tingkat perkembangan siswa tentang konsep-konsep sosiologi selama proses belajar-mengajar untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi, serta memberikan tes disetiap akhir siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada setiap observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil tersebut dilakukan refleksi terhadap tindakan yang dilakukan. Refleksi yang dimaksud adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan. Pencapaian tujuan sementara untuk merumuskan rencana perbaikan siklus berikutnya.

a. Siklus II

Siklus II berlangsung selama 4 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini adalah mengulang kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan pada siklus pertama.

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dirumuskan perencanaan siklus kedua yang sama dengan perencanaan siklus pertama.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Melanjutkan langkah-langkah pada siklus pertama yang sesuai sejumlah perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. Adapun perbaikannya adalah jika ada siklus pertama hanya sebagian siswa yang mampu menjawab maka pada siklus ini lebih dikembangkan.

3. Tahap observasi dan evaluasi

Secara umum tahap observasi yang dilaksanakan pada siklus kedua sama dengan observasi yang dilaksanakan sebelumnya. Perbedaannya hanya pada komunikasi dengan siswa lebih ditingkatkan dan siswa lebih banyak dibimbing langsung oleh guru dalam menyelesaikan soal-soal

4. Tahap refleksi

Data hasil observasi dalam siklus ini dikaji dan dianalisis untuk menentukan keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan akhir dari penelitian tindakan ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini terdiri dari tes, lembar observasi dan angket.

1. Tes tertulis dilaksanakan setelah tindakan diberikan kepada siswa setiap akhir siklus.
2. Lembar observasi yang digunakan untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar dikelas ketika metode observasi ini diaplikasikan.
3. Angket diberikan kepada siswa yang berisi pertanyaan untuk mengetahui tanggapan siswa tentang pembelajaran sosiologi yang telah di laksanakan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data di dasarkan pada suatu metode atau prosedur agar data yang diinginkan dapat terkumpul secara lengkap. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan langsung)

Metode pengamatan adalah suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan inderawi, dengan melakukan pencatatan-pencatatan terhadap gejala-gejala yang terjadi pada objek penelitian secara langsung. Penelitian ini di laksanakan di SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone kelas X yang terdiri dari 30 siswa. Dengan kata lain pengamatan ini dilakukan pada saat siswa sedang melaksanakan proses belajar mengajar.

2. Tes Formatif

Formatif juga diartikan sebagai evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu pokok bahasan/ topik, dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh manakah suatu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana yang direncanakan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis secara kualitatif berupakan tentang hasil penelitian yang berupa tanggapan-tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, sedangkan data yang dianalisis secara kuantitatif berupa data tentang hasil tes belajar sosiologi yang dilaksanakan setiap akhir siklus dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan siswa dalam materi masalah sosial.

Kriteria presentase pada surat edaran Direktorat Pendidikan Menengah Umum No. 288/C3/MN/1999 adalah sebagai berikut :

No	Nilai	Kategori
1	00-34	Sangat rendah
2	35-54	Rendah
3	55-69	Sedang
4	70-84	Tinggi
5	85-100	Sangat tinggi

Untuk mengetahui nilai (N) yang diperoleh siswa dipergunakan rumusam

berikut ini:
$$NA = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

H. Indikator Keberhasilan

Yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan keberanian dan keaktifan berbicara siswa

dalam pembelajaran sosiologi dari siklus I ke siklus II maka prestasi belajar siswa meningkat. Menurut keputusan Depdiknas (Indianto Mu'in 2004:86). Siswa dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor minimal 70 dari skor ideal dan tuntas secara klasikal apabila 85 % dari jumlah siswa yang telah belajar tuntas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sosiologi melalui penerapan Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masalah Sosial (Judi Online) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone dari siklus I kesiklus II dengan menggunakan analisis kualitatif yaitu data tentang hasil pengamatan sedangkan data tentang hasil belajar siswa di analisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistic deskriptif.

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada saat pembelajaran siklus 1 peneliti menelaah kurikulum SMA Negeri 1 Kahu yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kemudian peneliti menyiapkan Silabus yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk memberitahukan materi yang akan dijelaskan untuk mengembangkan rencana pembelajaran. Kemudian peneliti akan mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kelompok-kelompok kecil pada materi yang akan diajarkan. Lalu peneliti akan Menjabarkan tujuan pembelajaran pada siswa memberi dan memberikan

penjelasan materi tentang masalah sosial. Peneliti juga akan mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kelompok lain memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. Kemudian peneliti akan memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah dibahas sebelumnya agar siswa termotivasi untuk belajar dan Memberikan kesimpulan hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran kemudian yang terakhir peneliti akan memberikan tugas kelompok pada siswa yang dikumpul oleh masing-masing siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran yang telah disusun seperti kegiatan awal, inti, dan akhir, setiap pertemuan. Hal ini tampak berikut ini:

Kegiatan awal a). Guru menelaah kurikulum tingkat satuan KTSP) b). Guru menyiapkan silabus yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran. c). Guru menyiapkan rancangan pembelajaran yang akan di ajarkan. d). Guru menjabarkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Kegiatan inti a). Guru Memberikan penjelasan materi tentang masalah sosial b). Guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. c). Guru memberikan kesempatan

terhadap siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. d).guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah di bahas sebelumnya agar siswa termotivasi untuk belajar.

Kegiatan akhir a).guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran. b). Guru memberikan tugas keompok yang akan dikumpulkan oleh masing-masing siswa.

c. Observasi/pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berdasarkan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I dapat disimpulkan bahwa siklus I belum tampak adanya keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada indikator yang tidak relevan dalam kegiatan pembelajaran masih ada siswa yang tidak terlibat di dalam indikator tersebut. Adapun deskriptif tentang sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus I ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 : Hasil Observasi Aktifitas Siswa Selama Siklus I

No	AKTIFITAS SISWA SELAMA PBM	PERTEMUAN				Rata-rata	(%)
		I	II	III	IV		
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	15	15	17	TES SIKLUS I	15,67	87,06
2	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan apersepsi	3	2	2		2,33	6,48
3	Siswa yang melakukan aktifitas negative selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	3	2	2		2,33	6,48
4	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru	2	2	1		1,66	4,62
5	Jumlah siswa yang tidak aktif diskusi	2	1	1		1,33	3,70
6	Jumlah siswa yang bertanya pada saat diskusi kelompok	4	3	4		3,66	10,18
7	Jumlah siswa yang menjawab pada saat diskusi kelompok	4	5	5		4,66	12,96
8	Jumlah siswa yang Pasif (diam terus)	2	2	1		1,66	4,62
9	Jumlah siswa yang mengajukan tanggapan	6	5	6		5,66	15,74
10	Jumlah siswa yang bertanya relevan dengan siswa	4	3	4		3,66	10,18
11	Jumlah siswa yang membutuhkan bimbingan	4	3	2		3	8,33

Dari tabel 4.1 di atas diperoleh data bahwa siklus I dari 17 siswa. Siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran sebanyak 87,06%, yang tidak memperhatikan apersepsi 6,48%, yang melakukan aktifitas negatif mencapai 6,48%, siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi 4,62%, siswa yang tidak aktif diskusi 3,70%, siswa yang bertanya pada saat diskusi

10,18%, siswa yang menjawab pada saat diskusi 12,96%, siswa yang pasif (diam) dalam pembelajaran mencapai 4,62%, siswa yang mengajukan tanggapan mencapai 15,74%, siswa yang bertanya relevan 10,18%, dan siswa yang masih membutuhkan bimbingan mencapai 8,33%. Hasil observasi mengenai aktifitas siswa pada siklus I ini akan menjadi bahan refleksi pada siklus II.

d. Evaluasi

Penelitian yang bertujuan menggambarkan peningkatan hasil belajar sosiologi. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone, siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Pada akhir pertemuan dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah penyajian pokok bahasan masalahsosal

Hasil evaluasi siswa setelah menggunakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus I tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.2 : Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Akhir Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	17
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
Rentang Skor	20
Skor Rata-rata	67.49
Standar Deviasi	5.88

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Sosiologi siswa setelah pelaksanaan tindakan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah 67,49 dari skor ideal 100 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 60 dengan rentang skor 20. Standar deviasi adalah 5,88. Apabila skor kemampuan siswa pada siklus I dikelompokkan ke dalam empat kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Kemampuan Siswa Siklus I Kelas XMA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng.

NO	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-50	Rendah	0	0
2	51-69	Sedang	9	52,94
3	70-89	Tinggi	8	47,06
4	90-100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			17	100

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas dapat dikemukakan bahwa dari 17 siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone bahwa siswa yang memperoleh nilai pada kategori rendah 0 orang dengan persentase 0%, siswa yang berada pada kategori sedang 9 orang dengan persentase 52,94%, siswa yang berada pada kategori tinggi 8 orang dengan persentase 47,06%, sedangkan siswa yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada.

Selanjutnya untuk persentase ketuntasan belajar sosiologi siswa dapat dikelompokkan kedalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Maka berdasarkan standar KKM mata pelajaran sosiologi di Kelas X SMA Negeri 1 Kahu

Kabupaten Bone yaitu 70 diperoleh distribusi frekuensi dan presentase ketuntasan belajar sosiologi pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4 : Deskriptif Ketuntasan Hasil belajar Sosiologi siswa pada siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-69	Tidak Tuntas	9	52,94
2	70-100	Tuntas	8	47,06
Jumlah			17	100

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa dari 17 siswa, setelah pemberian tindakan ternyata sebanyak 9 siswa (52,94%) yang masuk kategori tidak tuntas dan 8 siswa (47,06%) yang masuk pada kategori tuntas. Maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

e. Refleksi

Refleksi perencanaan pada siklus I merupakan hasil pengamatan terhadap persiapan guru terhadap bahan pembelajaran pembentukan kepribadian dikelas, meliputi RPP, dan sumberpelajaran lain.

Guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I tidak ada alokasi waktu setiap komponen pembelajaran, sehingga guru tidak dapat menggunakan waktu secara efektif. Oleh kerena itu, pada siklus II perlu adanya alokasi waktu setiap langkah kegiatan pembelajaran agar guru dapat mengelolah waktu secara efektif.

Dalam rangkah peningkatan perencanaan pembelajaran pembentukan kepribadian maka hal-hal yang harus diperhatikan adalah (1).model tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis yang akan dilakukan agar

siswa dapat memahami faktor-faktor pembentukan kepribadian, (2. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus berperan sebagai inisiator artinya, gurulah yang terlebih dahulu mengambil inisiatif untuk membangkitkan gairah belajar siswa, karena siswa belum mengerti materi apa yang harus dipelajari, serta mengapa materi harus dipelajari.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada saat pembelajaran siklus 1 peneliti menelaah kurikulum SMA Negeri 1 Kahu yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kemudian peneliti menyiapkan Silabus yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk memberitahukan materi yang akan dijelaskan untuk mengembangkan rencana pembelajaran. Kemudian peneliti akan mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kelompok-kelompok kecil pada materi yang akan diajarkan. Lalu peneliti akan menjabarkan tujuan pembelajaran pada siswa memberi dan memberikan penjelasan materi tentang masalah sosial. Peneliti juga akan mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kelompok lain memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. Kemudian peneliti akan memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah dibahas sebelumnya agar siswa termotivasi

untuk belajar dan Memberikan kesimpulan hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran kemudian yang terakhir peneliti akan memberikan tugas kelompok pada siswa yang dikumpul oleh masing-masing siswa.

f. Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran yang telah disusun seperti kegiatan awal, inti, dan akhir, setiap pertemuan. Hal ini tampak berikut ini:

Kegiatan awal a). Guru menelaah kurikulum tingkat satuan KTSP) b). Guru menyiapkan silabus yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran. c). Guru menyiapkan rancangan pembelajaran yang akan di ajarkan. d). Guru menjabarkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Kegiatan inti a). Guru Memberikan penjelasan materi tentang masalah sosial b). Guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik memahami materi maupun sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. c). Guru memberikan kesempatan terhadap siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian mengizinkan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan tentang isi presentase tersebut. d).guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang telah di bahas sebelumnya agar siswa termotivasi untuk belajar.

Kegiatan akhir a).guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi dan kesimpulan materi pelajaran. b). Guru memberikan tugas keompok yang akan dikumpulkan oleh masing-masing siswa.

b. Observasi/Pengamatan

Pengamatan aktivitas siswa digunakan pada lembar observasi untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti maupun dibantu oleh guru yang lain untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone. Aktivitas siswa pada siklus II sudah terlihat dengan jelas adanya keseriusan dan keantusiasan siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Siklus II

No	Komponen yang Diamati	PERTEMUAN				Σ	X (%)
		I	II	III	IV		
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	17	17	17	TES SIKLUS II	17	100
2	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan apersepsi	3	2	-		1,33	3,70
3	Siswa yang melakukan aktifitas negative selama proses pembelajaran (main- main, ribut, dll)	2	2	-		1,33	3,70
4	Jumlahsiswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru	2	2	-		1,33	3,70
5	Jumlah siswa yang tidak aktif diskusi	3	2	1		2	5,55
6	Jumlah siswa yang bertanya pada saat diskusi kelompok	4	6	10		6,66	18,51
7	Jumlah siswa yang menjawab pada saat diskusi kelompok	5	5	6		5,33	14,81
8	Jumlah siswa yang Pasif (diamterus)	3	2	-		1,66	4,62
9	Jumlah siswa yang mengajukan tanggapan	5	5	8		3	8,33
10	Jumlah siswa yang bertanya relevan dengan siswa	5	8	7		6,66	18,51
11	Jumlah siswa yang membutuhkan bimbingan	3	2	-		1,33	3,70

Dari tabel 4.5 di atas diperoleh data bahwa siklus II dari 17 siswa, Siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran pembelajaran sebanyak 100%, yang tidak memperhatikan apersepsi 3,70%, yang melakukan aktifitas negatif

mencapai 3,70%, siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi 3,70%, siswa yang tidak aktif diskusi 2%, siswa yang bertanya pada saat diskusi 6,66%, siswa yang menjawab pada saat diskusi 5,33%, siswa yang pasif (diam) dalam pembelajaran mencapai 1,66%, siswa yang mengajukan tanggapan mencapai 3%, siswa yang bertanya relevan 6,66%, dan siswa yang masih membutuhkan bimbingan mencapai 1,33%. Hasil observasi mengenai aktifitas siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II menjadi lebih baik.

c. Evaluasi

Penelitian yang bertujuan menggambarkan peningkatan hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siklus II dilaksanakan selama empat kali pertemuan sama dengan siklus I. Pada akhir pertemuan dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian pokok bahasan masalah sosial. Hasil belajar Sosiologi pokok bahasan Masalah sosial tampak pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 : Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	17
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	70
Rentang Skor	15
Skor Rata-rata	75,88
Standar Deviasi	5,37

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Sosiologi siswa pada akhir siklus II adalah 75,88 dari skor ideal 100 skor tertinggi 85 dan skor terendah adalah 70 dengan standar deviasi 5,37 dan dengan rentang skor 15 yang berarti hasil belajar sosiologi yang dicapai siswa kelas XMA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng tersebar dari skor 70 sampai 100. Jika skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam empat kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Kemampuan Siswa Siklus II Kelas X.7 MA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng.

NO	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-50	Rendah	0	0
2	51-69	Sedang	0	0
3	70-89	Tinggi	17	100
4	90-100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			17	100

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas dapat dikemukakan bahwa dari 17 siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori rendah, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sedang, kemudian siswa yang berada pada kategori tinggi 17 orang dengan persentase 100%, dan siswa yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada.

Selanjutnya untuk persentase ketuntasan belajar sosiologi siswa dapat dikelompokkan kedalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Maka berdasarkan standar KKM mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten

Bone yaitu 70 diperoleh distribusi frekuensi dan presentase ketuntasan belajar sosiologi pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.8 : Deskriptif Ketuntasan Hasil belajar Sosiologi siswa pada siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-69	Tidak Tuntas	0	0
2	70-100	Tuntas	17	100
Jumlah			17	100

Berdasarkan tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa dari 17 siswa, setelah pemberian tindakan ternyata tidak ada siswa yang masuk kategori tidak tuntas dan 17 siswa (100%) yang masuk pada kategori tuntas. Penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan hasil belajar sudah terlihat, maka peneliti menganggap penelitian ini sudah cukup dengan menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Sosiologi yang sangat signifikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* siswa kelas X MA Muhammadiyah Ereng-Ereng Kabupaten Bantaeng.

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II selesai, maka diakhir pertemuan dilakukan tes siklus II dengan memberikan tes hasil belajar untuk melihat hasil belajar sosiologi siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa sangat memuaskan dengan ketuntasan belajar sebanyak 100% (17 orang). Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga pelaksanaan tindakan hanya sampai pada siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbandingan Skor Hasil Belajar Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Dalam penelitian ini diterapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini meningkatkan hasil belajar sosiologi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Belajar Sosiologi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone

Nilai	Nilai Perolehan 42 Siswa				Ketuntasan			
					Frekuensi		Persentasi (%)	
	Mean	Maks	Min	St.Dev	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	67,49	80	60	5,88	8	9	47,06	52,94
Siklus II	75,88	85	70	5,37	17	0	100	0

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat dilihat bahwa banyaknya siswa yang tuntas setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I sebanyak 8 orang atau 47,06%, sedangkan yang tidak tuntas adalah 9 orang atau 52,94% dan siswa yang tuntas setelah pelaksanaan tindakan siklus II sebanyak 17 orang atau 100% sementara yang tidak tuntas adalah 0 orang atau 0%.

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone pada siklus I masih mengalami kendala di mana siswa masih belum mempunyai rasa percaya diri untuk bertanya dan menjawab pada saat proses diskusi

berlangsung, hal ini terlihat dari lembar observasi pada siklus I hanya 23,14% siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan sementara pada siklus II meningkat menjadi 33,32% atau mengalami peningkatan sebesar 10,18%. Dari peningkatan ini sudah dianggap cukup karena siswa sudah terlihat aktif dalam diskusi kelompok.

Di lain sisi hasil tes belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dan rata-rata hasil belajar siswa sudah berada dalam kategori baik dan persentase ketuntasan klasikal pun sudah terpenuhi dan rata-rata nilai siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

2. Analisis Perkembangan Aktivitas Belajar Sosiologi dengan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

3. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Adapun persentase rata-rata peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut ini :

4. Tabel 4.10. Hasil Observasi pada Kegiatan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

No	Komponen yang Diamati	Siklus I	Siklus II
		Rata-Rata %	Rata-Rata %
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	87,06	100
2	Jumlah siswa yang tidak memperhatikan apersepsi	6,48	3,70
3	Siswa yang melakukan aktifitas negative selama proses pembelajaran (main- main, ribut, dll)	6,48	3,70
4	Jumlahsiswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru	4,62	3,70
5	Jumlah siswa yang tidak aktif diskusi	3,70	5,55
6	Jumlah siswa yang bertanya pada saat diskusi kelompok	10,18	18,51
7	Jumlah siswa yang menjawab pada saat diskusi kelompok	12,96	14,81
8	Jumlah siswa yang Pasif (diamterus)	4,62	4,62
9	Jumlah siswa yang mengajukan tanggapan	15,74	8,33
10	Jumlah siswa yang bertanya relevan dengan siswa	10,18	18,51
11	Jumlah siswa yang membutuhkan bimbingan	8,33	3,70

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, makadapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kahu Kabupaten Bone. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti tesakhir dari siklus I dan Siklus II, padasiklus I 67,49 dengan standar deviasi 5,88 meningkat menjadi 75,88 dengan standar deviasi 5,37 dariskor ideal 100. Peningkatan ketuntasan belajar yang terjadi pada siklus I adalah 52,94% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100%.
2. Dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalamipeningkatan. Hal initerlihat pada hasil observasi yang dilakukan peneliti setiap pertemuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengajukan beberapa saran berikut ini:

1. Sebaiknya untuk menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran Masalah Sosial

guru bias memilih (menyesuaikan materi pembelajaran yang cocok) sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh karena metode pembelajarannya semakin bervariasi.

2. Guru sebaiknya memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa untuk berekspresi dan berkreasi dalam pembelajaran Pembentukan Kepribadian.
3. Diharapkan kepada tenaga-tenaga pengajar bidang studi khususnya bidang studi sosiologi untuk menjadikan model pembelajaran yang tepat dalam mengajar disetiap pokok bahasan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, 2010: *Meningkatkan kemampuan Mengatasi Kenakalan Remaja Dalam Pembelajaran Sosiologi Melalui Pendekatan Cooperative Group Investigation siswa Kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 1 Bontoala Kota Makassar* (Skripsi Unismuh Makassar)
- Aunurrahman, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hopkins (dalam Amir, 2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Masnur, Muslich. 2010. *Melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Raslina, 2010: *Peningkatan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pelajaran Kelompok Sosial Melalui Penerapan model Cooperative learning tipe Jigsaw Kelas XI Akuntansi Smk Muhammadiyah 1 Bontoala Kota Makassar*. (Skripsi Unismuh Makassar)
- Saco. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran Kooperatif tipe TGT*. Bandung: Alfabeta
- Suyitno, Amin. (2005) *Model Pembelajaran TGT (Teams Games Turnament)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara.

Sugiani. 2006. *KTI Efektifitas Penggunaan Keterampilan Membuka Pelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Bidang Studi IPS*. UPP PGSD Parepare.

Soekanto, Soerjono. 1982. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

(<http://hasmansulawesi01.blogspot.com/2009/03/meningkatkan-prestasi-belajar.html>)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Kahu
Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas/Semester : X/Satu
Alokasi Waktu : 6 x 45 Menit (3 x Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat

II. Kompetensi Dasar

1.2. Mendeskripsikan permasalahan sosial, nilai dan norma dalam masyarakat

III. Indikator

1.2.1. Mengidentifikasi beberapa bentuk masalah sosial

1.2.2. Mengklasifikasi berbagai masalah sosial ditinjau dari segi pelanggarang terhadap nilai dan norma sosial masyarakat

1.2.3. Mengidentifikasi berbagai contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengetahui tentang bentuk-bentuk masalah sosial

2. Siswa dapat mengklasifikasi berbagai masalah sosial ditinjau dari segi pelanggarang terhadap nilai dan norma sosial masyarakat

3. Siswa dapat memahami contoh-contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat

V. Materi Pokok Pembelajaran

1. Bentuk-bentuk masalah sosial

2. Masalah sosial ditinjau dari segi pelanggaran terhadap nilai dan norma sosial masyarakat

3. Beberapa contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat

VI. Metode/ Strategi pembelajaran

Teams games tournaments (TGT)

Model : ceramah, tanya jawab, diskusi

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan I

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
-----	-------------------------	-------

1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menyajikan materi mengenai bentuk-bentuk masalah sosial b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik	60 Menit
3.	e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.	15 Menit

Pertemuan ke II

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit

2.	<p><u>Kegiatan Inti</u></p> <p>a. Guru menyajikan materi tentang dampak dari penyebab masalah sosial yang berhubungan dengan nilai dan norma</p> <p>b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan</p> <p>d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik</p> <p>e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat</p>	60 Menit
3.	<p>f. <u>Kegiatan Akhir</u></p> <p>a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas</p> <p>b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya</p>	15 Menit

Pertemuan ke III

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menjelaskan contoh masalah-masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik	60 Menit
3.	e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya	15 Menit

VIII. Alat/Bahan/Sumber

- Papan tulis/Spidol
- Buku teks sosiologi SMA Kelas X, Kun Maryati dan Juju Suryawati, Atik Catur Budiati, Esis Jakarta
- Buku yang relevan

IX. Penilaian

A. Prosedur Penilaian

1. Penilaian kognitif : tugas individu, ulangan harian, mid semester
2. Penilaian Afektif : lembar pengamatan di kelas

B. Instrumen Penilaian

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Masalah sosial dapat dibedakan menjadi empat faktor,!sebutkan dan jelaskan !
2. Berikan contoh masalah sosial ditinjau dari segi pelanggaran terhadap nilai dan norma sosial masyarakat !
3. Jelaskan beberapa contoh masalah sosial yang ada dalam masyarakat !

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Kahu
Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas/Semester : X/Satu
Alokasi Waktu : 6 x 45 Menit (3 x Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat

II. Kompetensi Dasar

1.2. Mendeskripsikan permasalahan sosial, nilai dan norma dalam masyarakat

III. Indikator

- 1.2.1. Mendeskripsikan definisi masalah sosial
- 1.2.2. Mengidentifikasi sumber masalah sosial
- 1.2.3. Mendeskripsikan perbedaan masalah sosial dengan masalah masyarakat

IV. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa dapat memahami pengertian permasalahan sosial
- 2. Siswa dapat mengetahui berbagai sumber masalah sosial
- 3. Siswa dapat membedakan masalah sosial dengan masalah masyarakat

V. Materi Pokok Pembelajaran

- 1. Pengertian masalah sosial
- 2. Sumber-sumber masalah sosial
- 3. Perbedaan antara masalah sosial dengan masalah masyarakat

VI. Metode/ Strategi pembelajaran

Teams games tournaments (TGT)

Model : ceramah, tanya jawab, diskusi

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan I

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi,	15 Menit

	kebersihan kelas, berdo'a dan salam)	
	b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menyajikan gambaran sekilas tentang materi pengertian masalah sosial b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik	60 Menit
3.	e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya	15 Menit

Pertemuan ke II

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> a. Guru menyajikan gambaran sekilas tentang faktor-faktor penyebab masalah sosial	60 Menit

3.	<ul style="list-style-type: none"> b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didik e. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikat f. <u>Kegiatan Akhir</u> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas b. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya. 	15 Menit
----	--	-------------

Pertemuan ke III

No.	Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
1.	<u>Kegiatan Awal</u> <ul style="list-style-type: none"> a. apresiasi Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran (Absensi, kebersihan kelas, berdo'a dan salam) b. motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran 	15 Menit
2.	<u>Kegiatan Inti</u> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan mengenai perbedaan masalah sosial dan masalah masyarakat b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai dengan materi yang di ajarkan 	60 Menit

3.	<ul style="list-style-type: none">d. Guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja peserta didike. Guru mengumumkan pemenang bagi kelompok yang menang yang akan mendapatkan sertifikatf. <u>Kegiatan Akhir</u><ul style="list-style-type: none">a. Guru menyimpulkan materi yang telah dibahasb. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.	15 Menit
----	---	-------------

VIII. Alat/Bahan/Sumber

- Papan tulis/Spidol
- Buku teks sosiologi SMA Kelas X, Kun Maryati dan Juju Suryawati, Atik Catur Budiati, Esis Jakarta
- Buku yang relevan

IX. Penilaian

A. Prosedur Penilaian

1. Penilaian kognitif : tugas individu, ulangan harian, mid semester
2. Penilaian Afektif : lembar pengamatan di kelas

B. Instrumen Penilaian

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Jelaskan pengertian masalah sosial !
2. Jelaskan beberapa sumber terjadinya masalah sosial !
3. Jelaskan perbedaan masalah sosial dengan masalah masyarakat !

Bone, 2013

Mahasiswa Peneliti

Akbar arif
Nim: 10538 1323 09

Mengetahui:

Kepala sekolah
SMA Negeri 1 Kahu

Guru Pamong

M. Wahyuddin S.Pd
Nip: 1978060520071002

Kamal kadir S.Pd
Nip: 197303272007101003