**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Mulyani Sumantri (2016) menyatakan pendidikan sebagai suatu proses menumbuhkembangkan eksistensi peserta-didik yang memasyarakat, membudaya dalam tata kehidupan yang berdimensi lokal, nasional, dan global. Sehingga hakikat pendidikan dalam memandang peserta didik sebagai makhluk yang dikaruniai berbagai potensi oleh Penciptanya memiliki sifat holistik dan integratif. Dimana potensi yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan, jika dia mengintegrasikan diri ke dalam kehidupan masyarakat dan mewujudkan tata kehidupan dan nilai-nilai kemanusiaan yang dijunjung tinggi oleh masyarakat. Apabila peserta didik dapat mengembangkan potensinya, maka kebutuhan sekunder yang mencakup kebutuhan untuk mengembangkan kepribadiannya seperti kebutuhan akan aktualisasi diri dapat terpenuhi.

Kebutuhan aktualisasi diri ini merupakan kebutuhan tingkat tinggi yang pada dasarnya merupakan perkembangan dari kebutuhan-kebutuhan sebelumnya. Kebutuhan ini mulai dominan pada anak-anak usia kelas tinggi di SD. Pada usia tersebut, anak-anak mulai ingin merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya, sehingga anak berusaha memenuhi kebutuhan tersebut dengan sikap persaingan, atau berusaha mewujudkan keinginannya yang biasanya terdengar sangat tinggi dan muluk seperti, ingin mewujudkan keinginan atau cita-cita menjadi bintang kelas, pembalap formula, dokter, arsitek, dan sebagainya. Peran guru dalam memenuhi kebutuhan anak adalah dengan memberikan dan meningkatkan motivasi kepada siswanya agar sikap mereka berkembang positif dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa khususnya pada pembelajaran IPS dengan materi “Keanekaragaman Suku Budaya Indonesia” ialah menggunakan metode Team-Games-Tournament (TGT).

Metode Team-Games-Tournament (TGT) menurut Miftahul Huda (2013) merupakan salah satu pendekatan kolaboratif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi untuk membantu siswa dalam me-*review* dan menguasai materi pelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar, pencapaian, interaktif positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan terhadap siswa-siswa lain yang berbeda. Pada metode ini, dikelompokan dalam tim heterogen. Selanjutnya, siswa mulai berkompetisi dalam turnamen dan kegiatan akhir dari metode ini ialah dengan penskoran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SD Negeri Slarang 02 didapatkan data berupa tingkat aktualisasi diri pada siswa-siswa kelas IV yang memiliki aktualisasi diri sangat tinggi hingga yang tergolong tinggi hanya 20%, itu menunjukkan persentase tingkat aktualisasi diri siswa yang masih rendah. Selain itu, siswa-siswa pada kelas tersebut banyak yang tampak tidak senang mengikuti pembelajaran terlebih pada pembelajaran verbal seperti IPS. Nilai-nilai yang diperoleh baik pada penilaian tugas maupun ulangan, dan PTS/PTA masih tidak menunjukan prestasi yang memuaskan khususnya pada muatan pelajaran IPS. Berikut tabel perbandingan tingkat aktualisasi diri siswa dan tabel perolehan total nilai tugas dan ulangan serta nilai PTS/PTA sebagai berikut :

Tabel 1 Perbandingan tingkat aktualisasi diri siswa Kelas IV

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Tingkat Aktualisasi Diri | Jumlah |
| 1 | Sangat Tinggi | 1 siswa |
| 2 | Tinggi | 4 siswa |
| 3 | Cukup | 9 siswa |
| 4 | Rendah | 7 siswa |
| 5 | Rendah Sekali | 5 siswa |
| Jumlah Total | | 26 |

Tabel 2 Perbandingan hasil perolehan total nilai tugas, ulangan dan penilaian PTS/PTA muatan pelajaran IPS :

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | Rata-rata  Nilai | | PTS | PTA | Jumlah Nilai | Rata-rata |
| Tugas | Ulangan |
| 1 | Abimana Putra Ghani | 82 | 83 | 80 | 81 | 326 | 81.5 |
| 2 | Adista Garini | 77 | 77 | 76 | 77 | 307 | 76.75 |
| 3 | Amanah Nora Handina | 88 | 86 | 87 | 85 | 346 | 86.5 |
| 4 | Bima Bijaksana | 82 | 84 | 81 | 80 | 327 | 81.75 |
| 5 | Candra Intan Berlian | 78 | 76 | 77 | 77 | 308 | 77 |
| 6 | Citra Annisa Rahmah | 78 | 77 | 78 | 77 | 310 | 77.5 |
| 7 | Dinda Ayu Utami | 69 | 70 | 70 | 70 | 279 | 69.75 |
| 8 | Fonda Bagaspati | 67 | 68 | 67 | 66 | 268 | 67 |
| 9 | Harjono Pamungkas | 79 | 78 | 77 | 78 | 312 | 78 |
| 10 | Hanum Elvina Soraya | 78 | 76 | 76 | 75 | 305 | 76.25 |
| 11 | Kirana Ayudia | 70 | 75 | 74 | 71 | 290 | 72.5 |
| 12 | Laila Alia Hidayah | 71 | 73 | 72 | 72 | 288 | 72 |
| 13 | Lukman Lubis | 67 | 66 | 67 | 67 | 267 | 66.75 |
| 14 | Lu’lu Salsabila | 81 | 80 | 82 | 82 | 325 | 81.25 |
| 15 | Mada Aulia Zahra | 79 | 80 | 77 | 78 | 314 | 78.5 |
| 16 | Nirmala Sari | 72 | 70 | 72 | 71 | 285 | 71.25 |
| 17 | Nunik Indah Harimurti | 70 | 70 | 71 | 70 | 281 | 70.25 |
| 18 | Opi Rumi | 71 | 71 | 70 | 71 | 283 | 70.75 |
| 19 | Pragasiva Yoga Saputra | 72 | 73 | 70 | 71 | 286 | 71.5 |
| 20 | Puput Saras Mukti | 79 | 76 | 77 | 80 | 312 | 78 |
| 21 | Queena Koemala Ulya | 80 | 75 | 77 | 78 | 310 | 77.5 |
| 22 | Rohmah Nur Khasanah | 71 | 72 | 73 | 71 | 287 | 71.75 |
| 23 | Tania Cantika | 66 | 68 | 68 | 67 | 269 | 67.25 |
| 24 | Udaysa Uzma | 82 | 82 | 83 | 82 | 329 | 82.25 |
| 25 | Umni Ma’rifat | 66 | 67 | 66 | 65 | 264 | 66 |
| 26 | Vepi Dyah Hartanti | 70 | 66 | 68 | 69 | 273 | 68.25 |
| Jumal Total Nilai | | 1945 | 1945 | 1936 | 1931 | 7751 | 1927.75 |
| Rata-rata Nilai | | 74.80 | 74.80 | 74.46 | 74.26 |  | 74.14 |

Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Aktualisasi Diri dalam Pembelajaran IPS melalui Team-Games-Tournament pada Siswa Kelas IV SD Negeri Slarang 02 tahun 2019” penting dilakukan agar dapat membantu dalam memberikan konstribusi meningkatkan aktualisasi diri siswa yang dilihat dari latar belakang yang disampaikan.

1. **Definisi Operasional**
2. Peningkatan Aktualisasi Diri

Istilah peningkatan aktualisasi diri terdiri dari dua istilah yaitu kata peningkatan dan aktualisasi diri. Peningkatan dalam Kamus Besar Bahsa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dan sebagainya). Sehingga peningkatan dapat diartikan pula dengan adanya perubahan menuju hasil yang lebih baik atau dapat dikatakan adanya kemajuan dalam suatu hal. Sedangkan, aktualisasi diri () adalah proses positif yang tertuju pada diri siswa sehingga siswa mampu menggunakan sepenuhnya bakat, kapasitas, dan potensi-potensi yang mereka miliki.

Jadi, peningkatan aktualisasi diri merupakan adanya perubahan pada diri siswa yang lebih baik dalam proses yang dilakukan siswa khususnya dalam pembelajaran dimana siswa yang tidak menggunakan potensinya mampu menggunakan potensinya.

1. Pembelajaran IPS

Istilah pembelajaran IPS terdiri dari dua istilah yaitu kata pembelajaran dan IPS. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan, IPS adalah nama suatu muatan pelajaran pada sekolah dasar yang mempelajari lingkungan dalam ranah sosial. Salah satunya seperti materi yang diangkat dalam penelitian ini yaitu materi “Keanekaragaman Suku Budaya Indonesia”.

Jadi, yang dimaksud dengan pembelajaran IPS adalah adanya proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam muatan pelajaran IPS pada suatu lingkunagn belajar.

1. Metode Team-Games-Tournament (TGT)

Metode Team-Games-Tournament (TGT) menurut Miftahul Huda (2013) adalah salah satu metode dalam strategi pembelajaran kooperatif, dimana dalam penggunaannya guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok dengan tujuan meningkatkan kecakapan-kecakapan dasar, interaksi positif antar siswa, pencapaian, harga diri, dan sikap menerima siswa-siswa yang berbeda.

Jadi, yang dimaksud dengan penelitian berjudul “Upaya Peningkatan aktualisasi diri dalam pembelajaran IPS melalui metode Team-Games-Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD Negeri Slarang 02 Tahun 2019” adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan aktualisasi diri dalam pembelajaran IPS melalui metode Team-Games-Tournamnet (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri Slarang 02 Tahun 2019.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana Aktualisasi Diri siswa kelas IV SD Negeri Slarang 02 tahun 2019?
3. Bagaimana pembelajaran IPS melalui metode Team-Games-Tournament pada siswa SD Negeri Slarang 02?
4. Bagaimana aktualisasi diri meningkat melalui metode Team-Games-Tournament dalam pembelajaran IPS pada siswa SD Negeri Slarang 02 tahun 2019?
5. **Tujuan Penelitian**
6. Mengetahui aktualisasi diri siswa kelas IV SD Negeri Slarang 02 tahun 2019.
7. Mengetahui pembelajaran IPS melalui metode Team-Games-Tournament pada siswa SD Negeri Slarang 02 tahun 2019.
8. Mengetahui peningkatan aktualisasi diri melalui metode Team-Games-Tournament dalam pembelajaran IPS pada siswa SD Negeri Slarang 02 tahun 2019.
9. **Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian yang kami lakukan diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah khasanah keilmuan pendidikan khususnya pembelajaran IPS jenjang pendidikan dasar.

1. Manfat Praktis
2. Untuk memberikan masukan bagi guru akan pentingnya penggunaan metode yang tepat khususnya metode Team-Games-Tournament untuk peningkatan aktualisasi diri siswa .
3. Untuk menambah pengetahuan pribadi peneliti akan metode yang dapat mempengaruhi terbentuknya aktualisasi diri siswa seperti metode Team-Games-Tournament
4. **Telaah Pustaka**

Untuk memperkuat masalah yang akan diteliti maka penulis mengadakan telaah pustaka dengan cara mencari dan menemukan teori-teori yang akan dijadikan landasan penelitian, yaitu:

Buku Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (2013), karangan Miftahul Huda yang membahas tentang setiap model-model pengajaran dan pembelajaran. Terdapat sekitar 54 metode pembelajaran yang disajikan dalam buku ini. Buku ini akan diajukan penulis untuk mengembangkan dan pemilihan metode yang dapat diterapkan dalam peningkatan aktualisasi diri siswa.

Buku Perkembangan Peserta Didik (2016), karangan Mulyani Sumantri yang membahas tentang pertumbuhan dan perkembangan anak, karakteristik dan kebutuhan peserta didik usia sekolah dasar, karakteristik dan kebutuhan peserta didik usia sekolah menengah, , karakteristik dan kebutuhan peserta didik usia dewasa, karakteristik dan kebutuhan pendidikan bagi anak berkelainan, dan implikasi karakteristik peserta didik terhadap penyelenggaraan pendidikan. Buku ini diajukan penulis untuk mengembangkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan aktualisasi diri.

Buku Pendidikan Anak di SD (2016), karangan Hera Lestari MIkarsa, dkk yang membahas tentang hakikat pendidikan di sekolah dasar, perkembangan kognitif anak usia siswa sekolah, perkembanganmoral dan social pada anak usia sekolah dasar, proses belajar anak SD, pendekatan pembelajaran di sekolah dasar, konsep dasare bimbingan dan konseling di SD, dan prosedur pengelolaan program bimbingan dan konseling di SD. Buku ini diajukan untuk mengembangkan pengertian kebutuhan aktualisasi diri siswa.

Buku Teori Belajar dan Pembelajaran (2016), karangan Udin S. Winataputra dkk yang membahas tentang hakikat belajar dan pembelajaran, teori belajar behavioristic, teori belajar kognitif, konsep dan implikasi teori belajar social, multiple intelegnsi, dan konstruktivisme dalam pembelajaran. Buku ini diajukan untuk mengembangkan pengertian pembelajaran.

Buku Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah (2013), karangan Muhamad Afandi dkk yang membahas tentang pembelajaran di sekolah, model dan metode pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Buku ini diajukan untuk mengembangkan pengertian metode.

Buku Materi dan Pembelajaran IPS SD (2016), karangan Udin S. Winataputra dkk yang membahas tentang paradigm pendidikan IPS, manusia dan lingkungan, individu, kelompok, dan kelembagaan, ruang, waktu, dan perubahan, perubahan dan koflik sosial, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, pendekatan kontekstual (contextual teaching and learning) dalam pembelajaran IPS SD, konsep ilmu, teknologi, dan masyarakat dalam pembelajaran IPS, dan model interaktif dalam pembelajaran IPS SD. Buku ini diajukan untuk mengembangkan pengertian pembelajaran IPS.

Buku Aktualisasi Diri (1996), karangan Ritandiyono dan Retnaningsih yang membahas tentang pengertian aktualisasi diri, proses perkembangan manusia, konsep diri, ciri-ciri kematangan, problematika hidup orang dewasa, dan kemauan dan kreativitas sebagai perwujudan aktualisasi diri.

Di samping beberapa teori di atas, disini penulis juga akan menyandingkan hasil penelitian yang relevan. Berikut ini di antara penelitian yang dapat penulis jadikan sebagai tinjauan pustaka, antara lain:

Skripsi yang ditulis oleh Meida Ardiana Putri (2010), mahasiswa Universitas Sanata Dharma yang berjudul “Deskripsi Aktualisasi Diri Siswa-Siswa Kelas IX SMK Mikael Solo Tahun Pelajaran 2009/2010 dan IMplikasinya terhadap Usulan Topik-Topik Bimbingan Klasikal.” Dalam skripsi ini peneliti menganalisis aktualisasi diri siswa-siswa kelas XI SMK Mikael Solo dan implikasinya terhadap topik-topik bimbingan klasikal untukmeningkatkan aktualisasi diri siswa-siswa kelas XI SMK Mikael Solo yang akhirnya berkesimpulan bahwa aktualisasi diri siswa-siswa tergolong dalam kategori tinggi.

Letak perbedaan proposal penelitian yang penulis buat dengan skripsi yang ada di atas adalah terletak pada adanya usulan topik untuk bimbingan klasikal dan analisis aktualisasi diri para siswa Kelas XI SMK Mikael Solo, sedangkan penelitian yang penulis buat yaitu dengan adanya treatment atau metode yang diberikan dalam rangka peningkatan aktualisasi diri siswa di SD Negeri Slarang 02.

Skripsi kedua yang ditulis oleh Elin Herlina (2016), mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul “Peningkatan Aktualisasi Diri Siswa untuk Bekerja sama dalam Kelompok melalui Metode Pembelajaran *Gallery Walk*.” Dalam skripsi ini peneliti menganalisis aktualisasi diri siswa untuk bekerjasama dalam kelompok dan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Peneliti memfokuskan untuk menerapkan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan aktualisasi diri siswa.

Letak perbedaan proposal penelitian yang penulis buat dengan skripsi yang ada di atas adalah terletak pada metode atau treatment yang diberikan dan hal yang menjadi fokus peneliti untuk ditingkatkan dalam rangka peningkatan aktualisasi diri siswa yaitu penggunaan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, sedangkan dalam penelitian yang penulis buat metode atau treatment yang digunakan yaitu metode Team-Games-Tournament.

1. **Sistematika Penulisan Proposal Penelitian**

Sistematika penulisan proposal penelitian terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir. Bagian awal pada skripsi yang terdiri dari halaman judul, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, atau bagan.

Selanjutnya bagian kedua yaitu bagian tengah atau badan proposal penelitian, yang terdiri dari lima bab 1 sampai bab 5.

Bab 1 berupa pendahuluan, yaitu latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, dan sistematika penulisan proposal penelitian.

Bab 2 berupa bagian teori atau landasan teori, dimana landasan teori merupakan pendeskripsian dan analisis teori mengenai hubungan kepribadian yang sehat dengan aktualisasi diri, hierarki kebutuhan manusia, daya dorong untuk mengaktualisasikan diri, ciri-ciri orang yang mengaktualisasikan diri, peningkatan aktualisasi diri, pembelajaran IPS, metode Team-Games-Tournament (TGT), manfaat dan ciri-ciri metode Team-Games-Tournament yang nantinya akan dijadikan sebagai pijakan peneliti dalam melakukan penelitian.

Bab 3 berupa metode penelitian, yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan tempat penelitian, variabel atau objek penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data, uji instrumen, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab 4 berupa laporan hasil penelitian dan pembahasan.

Bab 5 berupa penutup berisi kesimpulan, dan saran.

Selanjutnya bagian akhir proposal penelitian berupa daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Landasan Teori**
2. Aktualisasi Diri
3. Kepribadian yang Sehat

Pada diri orang-orang yang mampu mencapai aktualisasi diri tentu tidak terlepas dari pribadi yang sehat karena orang yang memiliki pribadi yang sehat, normal, terlepas dari neurotis dan psikotis yang dapat mencapai aktualisasi diri secara penuh. Kepribadian yang sehat bukan hanya pribadi yang terlepas dari konflik-konflik yang berkaitan dengan masa kanak-kanak dan luka-luka emosional pada masa lalu, akan tetapi lebih daripada itu yaitu mampu mewujudkan sumber-sumber tersembunyi dari bakat, kreativitas, energi, dan dorongan. Sehingga tolak ukurannya bukan pada apa yang telah terjadi atau ada pada saat ini, tetapi ke arah apa yang seseorang dapat menjadi.

Menurut Schult dalam Retandiyono dan Retnaningsih (1996: 2) berpendapat bahwa ahli-ahli psikologi pertumbuhan memiliki pandangan yang lebih optimis dibandingkan ahli-ahli psikoanalisis atau behavioristik mengenai kodrat manusia. Bagi ahli psikologi pertumbuhan, individu digambarkan sebagai suatu organisme yang tersusun secara baik, teratur dan ditentukan sebelumnya, serta memiliki banyak spontanitas, kegembiraan hidup dan kreativitas dimana manusia bukan hanya penerima pasif stimulus-stimulus dari luar, serta dari instink-instink dan konflik masa kanak-kanak. Ada suatu tingkatan perkembangan yang sangat diperlukan untuk berkembang secara penuh. Manusia perlu memperjuangkan tingkat pertumbuhan yang lebih tinggi, supaya merealisasikan atau dapat mengaktualisasikan semua potensi yang dimiliki.

Sedangkan bagi ahli psikoanalisis yang berpandangan hanya dari sisi yang sakit atau pincang dari kodrat manusia, karena hanya berpusat pada tingkah laku yang neurotis dan psikotis. Freud dan pengikut-pengikutnya mempelajari kepribadian yang terganggu secara emosional, bukan kepribadian yang sehat. Mereka memandang manusia sebagai korban dari kebutuhan-kebutuhan biologis dan konflik masa kanak-kanak. Namun, aliran behaviorisme memandang manusia sebagai orang yang memberikan respon secara pasif terhadap stimulus-stimulus dari luar.

Schult dalam Ritandiyono dan Retnaningsih (1996: 2-3) menyimpulkan dari pendapat beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa orang-orang yang sehat secara psikologis mengontrol kehidupan mereka secara sadar. Walaupun tidak selalu secara rasional, orang-orang yang sehat mampu secara sadar mengatur tingkah laku mereka dan bertanggung jawab terhadap nasib mereka sendiri. Mereka menyadari kebaikan dan keburukan mereka, kekuatan dan kelemahan mereka, pada umumnya mereka sabar dan dapat menerima hal-hal tersebut dan tidak memiliki keinginan untuk menjadi sesuatu yang bukan diri mereka. Orang-orang yang sehat secara psikologis mereka tidak hidup pada masa lalu, akan tetapi memandang masa depan sebagai suatu yang penting, tanpa mengabaikan masa sekarang. Orientasinya pada tugas-tugas yang akan datang dengan tetap menyadari dan memperhatikan kehidupan yang berlangsung. Seperti yang telah dikemukakan oleh Maslow bahwa orang yang sehat terutama dimotivasi oleh kebutuhannya untuk mengembangkan serta mengaktualisasikan kemampuan dan kapasitas yang dimiliki secara penuh. Maka hanya orang-orang sehatlah yang mampu mencapai aktualisasi diri.

1. Hierarki Kebutuhan Manusia

Menitik beratkan pada teori Abraham Maslow dalam Ritandiyono dan Retnaningsih (1996: 3-8) mengenai kebutuhan alamiah manusia yang memunculkan istilah aktualisasi diri. Maslow berpendapat bahwa manusia dimotivasi oleh sejumlah kebutuhan dasar yang sifatnya sama untuk seluruh spesies, statis dan berasal darisumber genetis atau naluriah. Kebutuhan-kebutuhan tersebut merupakan inti kodrat manusia, bukan hanya sebagai kebutuhan fisiologis, tetapi juga kebutuhan yang bersifat psikologis. Kebutuhan-kebutuhan ini tidak dapat dimatikan oleh kebudayaan, tetapi hanya dapat ditekan atau ditindas.

Maslow dalam bukunya mengenai motivasi dan kepribadian, telah membagi dorongan atau kebutuhan-kebutuhan universal yang dibawa individu sejak lahir, tersusun dalam lima tingkatan, dari yang paling rendah yaitu (1) kebutuhan-kebutuhan fisiologis (2) kebutuhan-kebutuhan akan rasa aman, (3) kebutuhan-kebutuhan akan rasa memiliki dan cinta, (4) kebutuhan-kebutuhan akan penghargaan dan (5) kebutuhan-kebutuhan akan aktualisasi diri. Individu tidak didorong oleh kelima kebutuhan itu pada saat yang bersamaan.

1. Kebutuhan-Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan yang paling dasar bagi manusia adalah kebutuhan untuk mempertahankan hidupnya secara fisik, yaitu kebutuhan akan makanan, minuman, pakaian, tempat berteduh, seks, tidur, dan oksigen. Apabila seseorang mengalami kekurangan makanan hingga dalam keadaan lapar berat dan membahayakan, taka da minat lain kecuali makanan. Ia akan mengabaikan semua kebutuhanlain, sampai kebutuhan fisiologisnya terpenuhi. Selanjutnya jika kebutuhan fisiologis ini sudah terpuaskan, maka akan muncul kebutuhan-kebutuhan baru yang lebih tinggi dan mendominasi.

1. Kebutuhan akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman meliputi kebutuhan-kebutuhan akan jaminan, stabilitas, perlindungan, ketertiban, bebas dari rasa takut dan kecemasan. Maslow percaya bahwa semua orang mayotitas membutuhkan sesuatu yang bersifat rutin dan dapat diramalkan, sampai batas-batas tertentu. Orang-orang dewasa yang merasa tidak aman tingkah lakunya mirip anak-anak yang merasa tidak aman seakan-akan terancam bencana yang besar.

1. Kebutuhan akan Rasa Memiliki-Dimiliki dan akan Kasih Sayang

Carl Rogers mengatakan bahwa cinta merupakan keadaan dimengerti secara mendalam dan diterima dengan sepenuh hati (Ritandiyono dan Retnaningsih. 1996: 5). Bagi Maslow dalam Ritandiyono dan Retnaningsih (1996: 6) kebutuhan akan cinta meliputi cinta yang memberi dan cinta yang menerima. Setiap orang harus memahami cinta, mampu menciptakan dan mengajarkannya agar dunia ini tidak terbawa arus gelombang permusuhan dan kebencian.

1. Kebutuhan akan Penghargaan

Maslow membagi kebutuhan akan penghargaan menjadi dua, yaitu penghargaan terhadap diri sendiri dan penghargaan dari orang lain. Penghargaan terhadap diri sendiri atau harga diri meliputi kebutuhan akna kepercayaan diri, kopetensi, penguasaan, kecukupan, prestasi, kemandirian, dan kebebasan. Sedangkan penghargaan dari orang lain meliputi prestise, pengakuan, penerimaan, perhatian, kedudukan, atau keberhasilan dalam masyarakat, semua sifat dari bagaimana orang lain berpikir dan bereaksi terhadap seseorang. Seseorang yang memiliki cukup harga diri akan lebih percaya diri, akan lebih percaya diri, merasa yakin dan aman akan diri sendiri, merasa lebih mampu, maka juga akan lebih produktif. Sebaliknya, jika harga dirinya kurang, maka seseorang akan diliputi rasa tidak berdaya dan rendah diri, yang kemudian dapat menimbulkan keputusasaan dan tingkah laku neurotic.

1. Kebutuhan akan Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri dapat didefinisikan sebagai perkembangan yang paling tinggi dari semua bakat, pemenuhan semua kualitas dan kapasitas, sesuai dengan potensi. Dapat dikatakan pula bahwa aktualisasi diri merupakan kebutuhan psikologis untuk menumbuhkan, mengembangkan dan menggunakan kemampuannya untuk menjadi diri sendiri sesuai dengan kemampuannya.

1. Daya Dorong untuk Aktualisasi Diri

Maslow dalam Ritandiyono dan Retnaningsih (1996: 8-9) menyatakan daya penggerak yang mendorong seseorang untuk mencapai aktualisasi diri disebut dengan dorongan karena pertumbuhan atau metamotivasi (disebut juga “*being motivation* atau *B-motivation*”). Awalan berupa kata “meta” berati sesudah atau melampaui, sehingga metamotivasi berarti bergerak melampaui ide tradisional tentang dorongan. Maslow juga menyatakan bahwa motif yang paling tinggi ialah tidak didorong atau tidak berjuang, tetapi berkembang. Ia beranggapan bahwa dorongan yang dimiliki oleh individu-individu yang mengaktualisasikan diri berbeda dengan dorongan pada orang lain. Bagi orang lain dorongan atau motivasi yang ada pada mereka adalah dorongan untuk membereskan kekurangan yang ada pada dirinya (*deficiency motivation*). Misalnya, apabila suatu hari kita berjalan tanpa makanan, maka terdapat suatu kekurangan dalam tubuh. Kekurangan ini menimbulkan rasa sakit dan tidak enak, baik yang bersifat fisik maupun psikologis. Dorongan ini dimaksudkan untuk mencapai sesuatu yang kurang pada dirinya. Dorongan yang timbul akibat adanya kekurangan ini tidak hanya pada kebutuhan-kebutuhan fisiologis tetapi juga pada kebutuhan-kebutuhan psikologis, seperti rasa aman, rasa memiliki dimiliki, cinta dan penghargaan. Kebutuhan-kebutuhan ini termasuk kebutuhan yang lebih rendah yang mendorong kita untuk mencapai sesuatu khusus pada apa yang tidak dimiliki.

Sebaliknya bagi orang-orang yang mengaktualisasikan dirinya, lebih memperhatikan kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi, yaitu untuk memenuhi potensi-potensi mereka, mengetahui dan memahami dunia sekitar mereka. Maka, dapat dikatakan bahwa metamotivasi orang tidak pada usaha untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan atau mereduksi ketegangan, akan tetapi bertujuan untuk memperkaya dan memperluas pengalaman hidup. Orang-orang yang mengaktualisasikan diri dimotivasi untuk menjadi manusia sepenuhnya sesuai potensi mereka. Mereka tidak lagi menjadi dalam pengertian memuaskan kebutuhan pada tingkat yang lebih rendah, tetapi mereka dalam kondisi ada dan mengungkapkan kemanusian mereka dengan penuh spontan, orisinal, dan senang.

1. Ciri-Ciri Orang yang Mengaktualisasi Diri
2. Mengamati Realitas secara Efisien

Orang-orang yang mengaktualisasikan diri mengamati objek-objek dan orang-orang di sekitarnya secara obyektif. Mereka tidak bersikap emosional terhadap hasil-hasil pengamatan mereka. Hal tersebut bertolak belakang dengan kondisi yang mayoritas orang hanya mau mendengar apa yang ingin mereka dengar dari orang lain, pendnegaran mereka tidaklah jujur. Sebaliknya orang-orang yang mengaktualisasikan dirinya tidak akan membiarkan harapan dan hasrat pribadi menyesatkan pengamatan mereka. Pengamatan mereka jauh di atas rata-rata dalam hal menilai orang secara tepat dan dalam menyelami segala ketidakjujuran, karena persepdinya yang tajam dan obyektif maka orang-orang yang mengaktualisasikan dirinya lebih tegas dan memiliki pengertian yang lebih jelas dan efesien mengenai yang benar dan yang salah.

1. Penerimaan Umum atas Kodrat Orang Lain dan Diri Sendiri

Orang-orang yang mengaktualisasikan diri mampu untuk menerima dirinya sendiri apa adanya tanpa keluhan atau kesusahan, sehingga mereka tidak harus mengubah ataupun memalsukan diri mereka. Mereka tidak defensif dan tidak bersembunyi di balik topeng atau peranan-peranan sosial yang disebabkan oleh kemampuan mereka untuk mentoleransi kelemahan-kelemahan orang lain, akan tetapi mereka sangat membenci ketidakjujuran, penipuan, kebohongan, kekejaman, dan kemunafikan.

1. Spontanitas, Kesederhanaan, dan Kewajaran

Dalam bertingkah laku mereka terbuka tanpa adanya kepura-puraan. Mereka tidak harus menyembunyikan emosi-emosi mereka, tetapi dapat menunjukkannya secara jujur. Namun dalam penyampaiannya tetap mengingat perasaan orang lain. Pada situasi dimana ungkapan perasaan yang wajar dan jujur dapat menyakitkan orang lain dan hal tersebut tidak terlalu penting, maka untuk sementara waktu mereka akan menahan perasaan-perasaan mereka.

1. Fokus pada Masalah-Masalah di Luar Mereka

Mereka mendedikasikan hidupnya pada pekerjaan, tugas, kewajiban atau panggilan tertentu yeng mereka anggap penting. Mereka mencintai pekerjaan mereka dan akan bekerja keras, karena bagi mereka bekerja memberikan kegembiraan dan kenikmatan. Pada dasarnya rasa tanggung jawab atas suatu tugas yang penting merupakan syarat utama bagi pertumbuhan, aktualisasi diri dan kebahagiaan.

1. Kebutuhan akan Privasi dan Independensi

Orang-orang yang mengaktualisasikan diri sangat mandiri namun sekaligus menyukai orang lain. Meskipun mereka tidak menjauhkan diri dari orang lain, namun mereka tidak tergantung pada orang lain untuk keputusan-keputusan mereka dan bergantung pada kapasitas-kapasitas mereka sendiri, sehingga oleh orang lain terkadang dinilai tidak ramah atau dingin.

1. Apresiasi yang Senantiasa Segar

Pengaktualisasian diri senantiasa menghargai pengalaman-pengalaman tertentu dengan perasaan yang segar, terpesona dan kagum, walaupun pengalaman-pengalaman itu sering terulang, tetapi dialaminya seolah-olah pertama kali. Mereka mampu menghargai pengalaman-pengalaman yang menurut orang lain sebagai pengalaman sederhana atau biasa, seperti menikmati matahari terbenam, musik atau makanan kesukaannya dan sebagainya karena mereka mampu berterimakasih terhadap apa yang mereka miliki dan dapat mereka alami.

1. Minat Sosial

Orang yang mengaktualisasikan diri memiliki perasan empati dan afeksi yang kuat dan mendalam terhadap semua manusia. Mereka cenderung menjalin hubungan pribadi secara erat, lebih akrab dari persahabatan pada kebanyakan orang, namun umumnya terbatas dalam jumlah yang kecil. Lingkaran persahabatan karib mereka biasanya sempit, hal tersebut dikarenakan mereka memiliki karakter, kapasitas, dan bakat yang superior sehingga mereka cenderung berhubungan erat dengan orang-orang yang memiliki kemampuan setaraf. Tidak jarang mereka dapat menarik para pengagum, sahabat dan murid-murid, namun jika hal tersebut terjadi hubungan antara orang yang mengaktualisasikan dirinya dengan pengagum mereka bersifat agak sepihak.

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan ciri universal pada semua orang yang mengaktualisasikan diri. Kreativitas disini tidak selalu dalam pengertian menghasilkan suatu karya seni, tetapi lebih banyak dikaitkan dengan fleksibilitas, spontanitas, keberanian, berani membuat kesalahan, keterbukaan, dan kerendahan hati. Kreativitas pada diri orang-orang yang mengaktualisasikan dirinya dalam banyak hal mirip dengan anak-anak sebelum mereka mengenal takut cemoohan orang lain, yaitu mampu melihat berbagai hal secara segar tanpa prasangka, dimana mayoritas sifat semacam ini pada diri orang setelah dewasa sering hilang. Oleh karena itu, kreativitas disini lebih merupakan suatu sikap, suatu ungkapan kesehatan psikologis dan lebih merupakan cara bagaimana seseorang mengamati dan bereaksi terhadap dunia dan bukan mengenai hasil suatu karya seni.

1. Pembelajaran IPS

Menurut Djamarah (dalam Muhamad Afandi dkk, 2013: 2) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Morgan (dalam Muhamad Afandi, dkk, 2013: 3) belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Berdasarkan beberapa uraian tersebut Muhamad Afandi, dkk menyimpulkan bahwa belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik di dalam maupun di luar ruangan untuk mengingkatkan kemampuan peserta didik.

1. Metode Team-Games-Tournament
   1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebagaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks selain dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.

Guru menyajikan materi, dan siswa belajar dan bekerja salam kelompok mereka masing-masing untuk mendeskripsikan pertanyaan-pertanyaan/masalah-masalah yang diberikan guru. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada masing-masing kelompok yang dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Untuk dapat memastikan bahwa seluruh anggota kelompok yang telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa diberikan permainan akademik. Dalam permaianan akademik siswa dibagi dalam meja-meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang merupakan wakil dari kelompok masing-masing. Pada setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam satu meja turnamen siswa dikelompokkan secara homogen dari segi kemampuan diusahakan setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka dapatkan ketika *pre-test*. Skor yang diperoleh oleh masing-masing peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

* 1. Ciri-ciri pembelajaran kelompok kooperatif tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharuskan memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dan yang berkemampuan rendah. Hal tersebut dapat menumbuhkan kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

1. *Games Tournament*

Dalam permaianan akademik ini siswa dibagi dalam meja-meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang merupakan wakil dari kelompok masing-masing. Pada setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam satu meja turnamen siswa dikelompokkan secara homogen dari segi kemampuan diusahakan setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka dapatkan ketika pre-test. Permainan diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Selanjutnya permianan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dank unci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dank unci tidak terbaca).

1. Penghargaan Kelompok

Untuk memberikan penghargaan kelompok kali pertama yang perlu dilakukan ialah menghitung rerata skor kelompok. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh maisng-masing anggota kelompok berdasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3 Penghitungan Poin Permainan

|  |  |
| --- | --- |
| Permainan dengan | Poin Bila Jumlah Kartu yang Diperoleh |
| *Top Scorer* | 40 |
| *High Middle Scorer* | 30 |
| *Low Middle Scorer* | 20 |
| *Low Scorer* | 10 |

* 1. Manfaat pembelajaran kooperatif tipe TGT

Apabila model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan dalam pembelajaran, maka ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh, antara lain:

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.
   1. Tahap-tahap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Menurut Slavin dalam Jurnal Yuni Gayatri (2009), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahapan penyajian kelas *(class precentation)*, belajar dalam kelompok *(teams)*, permainan *(games)*, pertandingan *(class recognition)*. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain memiliki kesetaraan dalam kemampuan akademik. Berikut ini akan dijabarkan lebih rinci masing-masing tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi. Materi yang disampaikan saat pelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan turnamen. Materi dapat dibuat dengan mempersiapkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

1. Belajar dengan kelompok

Kelompok biasanya beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda. Masing-masing kelompok diberi kode, misalnya I, II, III, IV, dan seterusnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

1. Permainan

Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan akan mendapat skor. Skor ini nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

1. Turnamen

Turnamen biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam bebrapa meja turnamen. Empat siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja A, empat siswa selanjutnya pada meja B dan seterusnya.

Untuk melaksanakan turnamen, perlu diperhatikan:

1. Membentuk meja turnamen, disesuaikan denganbanyaknya siswa pada setiap kelompok.
2. Menentukan rangking (berdasarkan kemampuan) setiap siswa kelompok.
3. Menempatkan siswa yang memiliki kemampuan yang sama pada meja yang sama, misalnya siswa pandai (IA. IIA, IIIA, dan seterusnya) ditempatkan pada meja A dan seterusnya.
4. Masing-masing siswa pada turnamen bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya.
5. Skor siswa dari setiap kelompok yang punya jumlah komulatif tertinggi ditentukan sebagai pemenang pertandingan.
6. Penghargaan kelompok

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skornya memenuhi kriteria yang sudah ditentukan. Pemberian penghargaan berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin berikut ini:

Tabel 4 Kategori Rerata Poin

|  |  |
| --- | --- |
| Kriteria (Rerata Kelompok) | Predikat |
| 30 sampai 39 | Tim Kurang Baik |
| 40 sampai 44 | Tim Baik |
| 45 sampai 49 | Tim Baik Sekali |
| 50 ke atas | Tim Istimewa |

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) menurut Mahmud (2008:19) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Menurut Mill penelitian tindakan kelas sebagai penyelidikan sistematis (*systematic inquiry)* yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah untuk mengetahui praktik pembelajarannya.

1. **PendekatanPenelitian**  
   Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan campuran yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.
2. Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan.

1. Pendekatan Kuantitatif

Pendekatan Kuantitatif adalah salah satu upaya pencarian ilmiah (*science inquiry*) yang di dasari oleh filsafat positivisme logikal (*logical* *positivism*) yang beroperasi dengan aturan-aturan yang ketat mengenai logika, kebenaran, dan prediksi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokkan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data.

1. **Waktu dan Tempat Penelitian**
2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Desember 2019.

1. Observasi awal : 10 Agustus 2019
2. Siklus I : 11 September 2019
3. Siklus II : 10 Oktober 2019
4. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Slarang 02 tepatnya di kelas IV.

1. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian ini memiliki dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas adalah penggunaan metode Team-Games-Tournament (TGT) dan variabel terikat adalah peningkatan aktualisasi diri dalam pembelajaran IPS.

1. **Subyek Penelitan**

Subyek penelitian menurut Arikunto dalam Umi Zulfa (2014: 53) merupakan barang, manusia, atau tempat yang bisa memberikan informasi penelitian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 26 siswa yaitu 20 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki, serta guru SD Negeri Slarang 02.

1. **Metode Pengumpulan Data**

Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket.

1. Metode dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mendokumentasikan data sebagai bukti dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dokumentasi digunakan untuk menggali data RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), milik guru dan data tentang siswa.
2. Metode Observasi adalah kegiatan dengan menggunakan panca indera untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran rill suatu peristiwa atau kejadian yang digunakan dalam memperoleh data kejadian yang digunakan dalam memperoleh data dalam proses pembelajaran, observasi digunakan untuk menggali informasi aktualisasi diri siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode Team-Games-Tournament (TGT).
3. Metode Wawancara adalah cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi guru dan siswa dalam proses belajar.
4. Metode Angket adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data siswa untuk menganalisis tingkah laku dan proses belajar siswa, angket digunakan untuk mengetahui proses belajar siswa menggunakan metode Team-Games-Tournament (TGT) dalam peningkatan aktualisasi diri.
5. **Uji Instrumen**

Uji Instrumen merupakan keabsahan data dalam penelitian. Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas adalah taraf sampai dimana suatu alat ukur, mengukur apa yang sedang diukur. Sedangkan, validitas menurut Azwar (2003) ialah sejauh mana suatu alat ukur memiliki ketepatan dan kecermatan dalam melakukan fungsi ukurnya, validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi.

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisa atau lewat *professional judgement*. Menurut Furhan validitas isi tidak dapat dinyatakan dengan angka namun pengesahannya berdasarkan pertimbangan yang diberikan oleh sejumlah ahli (*Expert Judgement*).

Angket dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu menggunakan *professional judgement*/penilai ahli. *Professional judgement* dilakukan oleh:

1. Dosen Pembimbing Skripsi
2. Psikolog
3. Kepala Sekolah SD Negeri Slarang 02.

Untuk pemilihan item-item yang akan digunakan dalam penelitian dengan melakukan penghitungan item total dengan teknik *Product* *Moment* dari Pearson dengan rumus sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| R xy = | N∑XY – (∑X) (∑Y) |
| √{N∑X2 – (∑X)2} {N∑Y2 – (∑Y)2} |

Keterangan :

R xy = koefisien korelasi validitas item

X = Skor item tertentu yang akan diuji validitasnya

Y = Skor total aspek yang memuat item yang diuji validitasnya.

N = Jumlah responden

Proses penghitungan dilakukan dengan cara memberi skor pada tiap item dan mentabulasikan ke dalam data penelitian.

1. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu tes merupakan taraf dimana instrumen mampu menunjukkan konsistensi hasil pengukurannya, yang diperlihatkan dalam taraf ketepatan dan ketelitian hasil. Reliabilitas ini mengukur sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relative sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek belum berubah dan dapat dipercaya. Reliabilitas ini tidak berurusan dengan yang ingin diukur. Pengukuran bisa reliabel (dapat dipercaya) tanpa harus valid.

Reliabilitas kuisioner dihitung menggunakan rumus Pearson dengan koefisien reliabilitas dinyatakan dalam bilangan koefisisen antara -1,00 sampai dengan 1,00.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada saat di lapangan. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah pengolahan data yang digunakan adalah pengolahan data kualitatif dan kuantitatif. Pengolahan data kualitatif peneliti dapat mendeskripsikan data yang telah diolah terlebih dahulu, agar memiliki arti dan makna maka perlu diolah untuk kemudian dianalisis serta diinterpretasikan.

1. Data kualitatif

Data kualitatif yang telah diambil dalam penelitian kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Seluruh data yang diperoleh diberikan kode-kode tertentu menurut jenis dan sumbernya.
2. Peneliti melakukan interpretasi terhadap keseluruhan data untuk memudahkan penyusunan kategorisasi data terhadap temuan penelitian.
3. Peneliti menyajikan data dalam bentuk teks naratif, diagram, table, dan matriks untuk melihat gambaran data yang diperoleh secara keseluruhan, secara jelas, menyeluruh, dan terperinci.
4. Peneliti melakukan validitas data untuk menguji keabsahan dan kebenaran penelitian.
5. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penelaian/*skoring* yang diisi oleh observer mengenai capaian tingkat aktualisasi diri siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode Team-Games-Tournament (TGT). Dalam hal ini ada 8 indikator peningkatan aktualisasi diri yang kemudian dihitung untuk mencari rata-rata skor pencapaian perindikator dan keseluruhan total skor kedelapan indikator tersebut dalam setiap siklus, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk presentasi. Adapun dalam menganalisis data kuantitatif dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Menghitung *ceck list* pada setiap kolom yang ada dalam lembar observasi.
2. Menghitung total skor kemudian dipresentasikan dalam bentuk persen dengan rumus berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| Penghitungan rata-rata (Presentase) tingkat aktualisasi diri = | Jml skor x 10 |
| Jml skor max |

Setelah dihitung kemudian hasilnya diklasifikasikan dalam klasifikasi rentang skor yang disusun oleh peneliti yang mengacu pada kriteria kuantitatif dengan pertimbangan sebagai berikut:

Tabel 5 Klasifikasi Kategori Rentang Skor

|  |  |
| --- | --- |
| Rentang Skor | Kategori |
| 81,1% - 100,0% | Sangat Baik |
| 69,6% - 81,0% | Baik |
| 48,8% - 69,5% | Cukup |
| 29,0% - 48,7% | Kurang Baik |
| 1.0% - 28,9% | Sangat Kurang Baik |

1. **Prosedur Penelitian**

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan menjadi 2 siklus. Dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti, dengan melakukan kolaborasi dengan guru, dimana dalam melakukan penelitian ini menggunakan data pengamatan secara langsung terhadap jalnnya metode Team-Games-Tournament yang akan digunakan untuk menyampaikan materi keanekaragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPS. Secara skematis prosedur penelitian disajikan pada gambar berikut:

Aktualisasi diri siswa masih rendah

Belum menggunakan metode TGT

Siklus I

* Perencanaan
* Pelaksanaan
* Observasi
* Refleksi

Guru atau peneliti memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode TGT

Siklus II

* Perencanaan
* Pelaksanaan
* Observasi
* Refleksi

Diduga penggunaan metode TGT dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa

Bagan 1 Skema Prosedur Penelitian

Tahap 2 siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas ialah sebagai berikut:

1. Siklus I
2. Tahap Perencanaan

Perencanaan yaitu persiapan yang dilakukan peneliti untuk pelaksanaan PTK, seperti penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan media, dan pembuatan perangkat pembelajaran lainnya. Seperti halnya rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, lembar angket, dan sumber belajar, dan soal tes. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

1. Peneliti bersama dengan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait pembelajaran dengan menggunakan metode Team-Games-Tournament (TGT).
2. Menyiapkan instrument penelitian yang terdiri dari:
3. Lembar observasi aktivitas belajar siswa
4. Lembar observasi kegiatan guru
5. Lembar kerja kelompok
6. Lembar wawancara dan angket
7. Soal tes
8. Melakukan koordinasi dengan guru sebagai kolaborator
9. Tahap Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu pelaksanaan tindakan atau pembelajaran yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dengan menerapkan metode pembelajaran Team-Games-Tournament. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dengan melakukan kolaborasi dengan observer. Tahap-tahap yang dilakukan dalam implementasi tindakan adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan
2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucap salam, dilanjutkan dengan memimpin doa dan melakukan presensi siswa.
3. Guru menyampaikan apersepsi
4. Guru memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Kegiatan Inti
7. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Maisng-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa yang heterogen.
8. Siswa memperdalam, me*review*, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam masing-masing tim.
9. Siswa mulai berkompetensi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut:
10. Guru memberikan kartu-kartu yang telah dinomori kepada setiap kelompok yang sudah dijadikan satu dengan lembar pertanyaan dan lembar jawaban dalam satu amplop
11. Guru menginstruksikan siswa untuk membuka kartu
12. Guru menunjuk pemegang kartu tertinggi untuk membaca pertanyaan terlebih dahulu.
13. Guru mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membaca pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) menginformasikan apakah jawaban benar atau salah.
14. Guru menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. JIka benar, kartu tetap mereka pegang. Namun, jika tetap salah, kartu itu harus dibuang.
15. Skoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menymbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim studi akan ditotal secara keseluruhan.
16. Penutup
17. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
18. Siswa mengambil makna dari pembelajaran yang berlangsung
19. Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
20. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucap salam
21. Observasi

Observasi yaitu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati dampak atas tindakan yang dilakukan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa maupun guru bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran Team-Games-Tournament yang kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket dan kegiatan wawancara. Variabel yang diobservasi terdiri dari:

1. Perhatian siswa SD Negeri Slarang 02 Kelas IV dalam mengikuti muatan pelajaran IPS pada materi Keanekaragaman Budaya Indonesia melalui penggunaan metode Team-Games-Tournament dari awal sampai akhir.
2. Kerjasama dalam berkelompok pada siswa SD Negeri Slarang 02 kelas IV dalam mengikuti muatan pelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya Indonesia melalui metode Team-Games-Tournament dan tugas-tugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran.
3. Kemampuan siswa SD Negeri Slarang 02 kelas IV dalam menggunakan potensi yang mereka miliki pada muatan pelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya Indonesia melalui penggunaan metode Team-Games-Tournament
4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas data yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Refleksi dilakukan untuk mengetahui adanya kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, jika siklus I belum mencapai indicator yang direncanakan yaitu minimal 69,6%. Maka hasil refleksi ini akan menjadi dasar untuk menentukan siklus berikutnya pada tahap apa yang perlu dilakukan modifikasi.

1. Siklus II
2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap persiapan yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada tahap ini, antara lain:

1. Peneliti bersama dengan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait pembelajaran dengan menggunakan metode Team-Games-Tournament (TGT).
2. Menyiapkan instrument penelitian untuk siklus II yang terdiri dari:
3. Lembar observasi aktivitas belajar siswa
4. Lembar observasi kegiatan guru
5. Lembar kerja kelompok
6. Lembar wawancara dan angket
7. Soal tes
8. Melakukan koordinasi dengan guru sebagai kolaborator
9. Tahap Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu pelaksanaan tindakan atau pembelajaran yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun untuk siklus II dengan menerapkan metode Team-Games-Tournament. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dengan melakukan kolaborasi dengan observer. Tahap-tahap yang dilakukan dalam implementasi tindakan adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan
2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucap salam, dilanjutkan dengan memimpin doa dan melakukan presensi siswa.
3. Guru menyampaikan apersepsi
4. Guru memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Kegiatan Inti
7. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Maisng-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa yang heterogen.
8. Siswa memperdalam, me*review*, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam masing-masing tim.
9. Siswa mulai berkompetensi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut:
10. Guru memberikan kartu-kartu yang telah dinomori untuk siklus II kepada setiap kelompok yang sudah dijadikan satu dengan lembar pertanyaan dan lembar jawaban dalam satu amplop pada siklus II.
11. Guru menginstruksikan siswa untuk membuka kartu
12. Guru menunjuk pemegang kartu tertinggi untuk membaca pertanyaan terlebih dahulu.
13. Guru mengarahkan siswa pertama pada siklus II untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membaca pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) menginformasikan apakah jawaban benar atau salah.
14. Guru menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. JIka benar, kartu tetap mereka pegang. Namun, jika tetap salah, kartu itu harus dibuang.
15. Skoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menymbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim studi akan ditotal secara keseluruhan.
16. Penutup
17. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
18. Siswa mengambil makna dari pembelajaran yang berlangsung
19. Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
20. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucap salam
21. Observasi

Observasi yaitu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati dampak atas tindakan yang dilakukan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa maupun guru bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran Team-Games-Tournament pada siklus II yang kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket dan kegiatan wawancara. Variabel yang diobservasi terdiri dari:

1. Perhatian siswa SD Negeri Slarang 02 Kelas IV dalam mengikuti muatan pelajaran IPS pada materi Keanekaragaman Budaya Indonesia melalui penggunaan metode Team-Games-Tournament dari awal sampai akhir.
2. Kerjasama dalam berkelompok pada siswa SD Negeri Slarang 02 kelas IV dalam mengikuti muatan pelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya Indonesia melalui metode Team-Games-Tournament dan tugas-tugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran.
3. Kemampuan siswa SD Negeri Slarang 02 kelas IV dalam menggunakan potensi yang mereka miliki pada muatan pelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya Indonesia melalui penggunaan metode Team-Games-Tournament
4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas data yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang untuk siklus II. Refleksi dilakukan untuk mengetahui adanya kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah diaksanakan analisis untuk menarik kesimpulan, ditemukan hasil pencapaian indicator keberhasilan yang direncanakan sebelumnya yaitu minimal 69,6% dan terdapat kenaikan yang signifikansi, maka siklus II dijadikan sebagai pemantapan sekaligus penelitian dihentikan.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Slarang 02 terhadap muatan pelajaran IPS dalam materi keanekaragaman suku budaya Indoensia dapat disimpulkan:

* + 1. Penerapan metode Team-Games-Tournament pembelajaran IPS dalam materi keanekaragaman suku budaya Indonesia dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa kelas IV SD Negeri Slarang 02. Hal ini sesuai dengan pengamatan observer yang telah dilakukan pada siswa mulai dari siklus I sampai siklus II, dan terjadi peningkatan disetiap siklusnya yaitu 20% menjadi 70%.
    2. Penerapan metode Team-Games-Tournament dalam materi keanekaragaman suku budaya Indonesia dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa kelas IV SD Negeri Slarang 02. Hal ini sesuai pengamatan observer yang telah dilakukan pada siswa mulai dari siklus I sampai siklus II, dan terjadi peningkatan disetiap siklusnya yaitu nilai-nilai rata-rata pada siklus II mengalami kenaikan 78%.

1. **Saran**
2. Kepada siswa, untuk senantiasa menjaga dan memupuk motivasi dengan demikian aktualisasi diri akan terus terbina yang secara otomatis akan membentuk budaya belajar yang baik.
3. Kepada guru, untuk senantiasa menerapkan metode Team-Games-Tournament dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Afandi, Muhamad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press

Azwar, Saifuddin. 2003. *Reliabilitas dan Validitas (Edisi III)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Mahmud. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Tsabita

Mikarsa, Hera Lestari, dkk. 2016. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Ritandiyono dan Retnaningsih. 1996. *Aktualisasi Diri*. Jakarta: Universitas Gunadarma

Sumantri, Mulyani. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, Udin S. dkk. 2016. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, Udin S. dkk. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Yuni Gayatri. 2009. *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi*. Vol 8: Hal 1-67