

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan yang umumnya dihadapi oleh guru adalah bagaimana mengemas proses pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi murid. Pembelajaran yang bermutu tentunya memberikan bekas yang sangat dalam bagi setiap murid dalam jangka waktu yang lama. Guru memberi tangga kepada murid ke pemahaman yang lebih tinggi namun murid sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut. Pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada murid. Murid antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep serta prestasi belajar yang memuaskan.

Sikap kurang bergairah, kurang aktif, kelas kurang berpusat pada murid, dan kadang-kadang ada yang bermain-main sendiri di dalam kelas, merupakan masalah yang dihadapi SDN 4 Tilil Bandung kelas V khususnya untuk mata pelajaran IPS pada murid kelas V. Dampak buruknya adalah penguasaan konsep dan kriteria ketuntasan minimal belajar mereka tidak mencapai standar kriteria ketuntasan minimal belajar yaitu $\leq 75\%$, sedangkan secara klasikal nilai rata-rata yang diperoleh murid 60 dari jumlah murid 39 orang.

Sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar murid lebih aktif namun hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar maksimal. Jika kondisi yang seperti ini tidak dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, peningkatan hasil belajar IPS murid tetap rendah, dan pembelajaran IPS jadi membosankan. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengatasi masalah hasil belajar siswa yaitu model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament(TGT)*.

TGT merupakan tipe belajar kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, dan kuis. Pembelajaran dengan model *TGT* ini dilakukan dengan game-game akademik, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira sehingga siswa dengan mudah bisa memahami materi pelajaran IPS. Dengan pembelajaran yang efektif dan efisien tersebut, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini diujicobakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament(TGT)* yang dapat mengaktifkan murid dan memberi kesempatan murid untuk bekerja sama dengan murid yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan murid dengan permainan. Slavin (1983a,b1989:11) mengatakan penelitian mengenai metode melalui pembelajaran kooperatif telah mengindikasikan bahwa penghargaan tim dan tanggung jawab individual sangat penting untuk meningkatkan prestasi kemampuan dasar. Semua metode pembelajaran metode kooperatif

menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu tim nya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengangkat judul tentang Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament(TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Perjuangan Melawan Penjajah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pada permasalahan diatas,maka munculah identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah karena pembelajaran yang monoton.
2. Hasil belajar siswa perlu ditingkatkan agar hasil belajar mengalami peningkatan.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa rendah karena kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
4. Guru harus menggunakan metode ataupun model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament(TGT)* belum diterapkan pada saat proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah:

Apakah melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkatkan hasil belajarsiswa dalam pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah bagi siswa kelas V Semester II SDN Tilil 4 Bandung?

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah ditorehkan diatas terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas atau ruang lingkup penelitian,maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V semester II SDN Tilil 4 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V semester II SDN Tilil 4 Bandung?
3. Apakah dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V semester II SDN Tilil 4 Bandung?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membuat batasan masalah dikarenakan terbatasnya waktu, penelitian ini difokuskan pada pembatasan masalah.

1. Proses belajar siswa yang kurang diperhatikan, sehingga hasil belajar siswa rendah.
2. Hasil belajar siswa yang cenderung tidak meningkat dan statis.
3. Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* kurang diterapkan, dan pembelajaran berpusat kepada guru.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang bersifat umum yaitu:

Ingin meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V semester II SDN Tilil 4 Bandung.

Sedangkan tujuan penelitian yang bersifat khusus yaitu ingin mengetahui tentang :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V semester II SDN Tilil 4 Bandung.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran

IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V semester II SDN Tilil 4 Bandung.

3. Hasil belajar siswa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkat dalam pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V semester II SDN Tilil 4 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hasil pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, maupun peneliti sendiri. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- b. Murid merasa senang dan aktif pada pembelajaran IPS.
- c. Materi mudah dipahami dan diingat oleh murid.
- d. Menghilangkan rasa jenuh murid pada pembelajaran IPS.
- e. Menimbulkan sikap kerja sama antar murid.

2. Bagi Guru

- a. Untuk menambah keterampilan guru dalam menyusun rangkaian kegiatan pembelajaran.

- b. Untuk menambah keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.
 - c. Untuk meningkatkan kinerja guru.
3. Bagi Sekolah
- a. Untuk meningkatkan serta memperbaiki kualitas sekolah.
4. Bagi Peneliti
- a. Untuk menambah pembendaharan, teori, pengetahuan, maupun keterampilan bagi peneliti berikutnya.

G. Kerangka Pemikiran

Pada umumnya proses belajar mengajar di kelas V SDN Tilil 4 Bandung, guru hanya menggunakan model pembelajaran yang bersifat teori dan ceramah saja sehingga murid cenderung tidak aktif dan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Seharusnya guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa agar hasil belajar siswa meningkat. Pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang diharapkan tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dalam materi Perjuangan Melawan Penjajah.

Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* akan membuat siswa merasa gembira, melatih kecerdasan, dan menambah

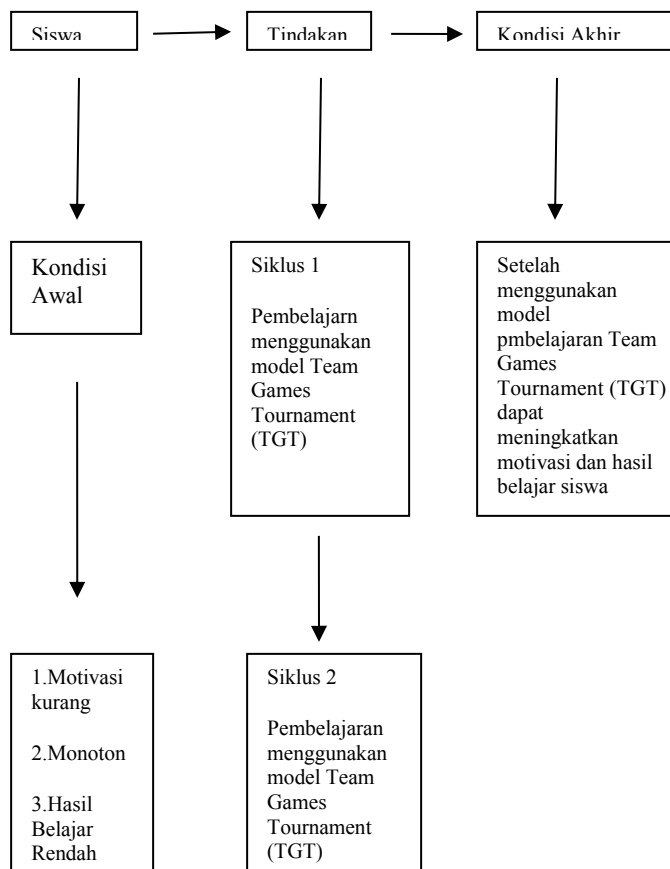
pengetahuan serta mengembangkan tingkat kemampuan berpikir siswa sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dikemukakan kerangka berpikir sebagai berikut.

Bagan 1.1

Bagan Kerangka Berpikir Model *Cooperative Learning*

Tipe *Team Games Tournament*(TGT)



Sumber: Dyan Dinanty (2016:8)

H. Asumsi

Menurut Husaini Usman dan Purnomo (2008) yang diakses dari laman <http://www.informasiahli.com/2015/07/pengertian-asumsi-dalampenelitian.html#> pada tanggal 15 Mei 2016 pukul 18.32, asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Peneliti berasumsi bahwa dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* siswa diharapkan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan model *TGT* juga siswa bisa berlatih kemampuan berpikir dan memiliki rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam tim atau kelompok. Dengan menggunakan model *TGT* juga siswa merasa pembelajaran tidak monoton sehingga suasana pembelajaran menyenangkan yang bisa menumbuh minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

I. Hipotesis Penelitian

Menurut (Kerlinger,1973:18 dan Tuckman,1982:5) yang diakses dari <http://hendristkip.blogspot.co.id/2015/03/hipotesis-menurut-para-ahli.html> pada tanggal 27 Mei 2016 pukul 22.43, hipotesis adalah sebagai dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan

data yang nyata di lapangan. Hipotesis mengemukakan pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan-hubungan antara variabel-variabel di dalam persoalan.

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka berpikir, maka dalam penelitian tindakan kelas ini diajukan hipotesis umum sebagai berikut.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS di SDN Tilil 4 Bandung.

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka berpikir, maka dalam penelitian tindakan kelas ini diajukan hipotesis khusus sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Semester II pada pembelajaran IPS di SDN Tilil 4 Bandung.
2. Peningkatan hasil belajar siswa sebagai dampak penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS bagi siswa kelas V Semester II di SDN Tilil 4 Bandung.

J. Definisi Operasional

1. Model *Cooperative Learning*

Menurut Deutsch (1949:134) dan Johnson dan Johnson (1972:134) dalam E.Slavin (2005) *Cooperative Learning* adalah pembelajaran kooperatif yang meningkatkan kontak diantara siswa, memberikan mereka dasar untuk saling berbagi kesamaan (keanggotaan kelompok), melibatkan mereka dalam kegiatan bersama yang menyenangkan, dan membuat mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Penggunaan *Cooperative Learning* untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik.

2. Model *cooperative learning tipe Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Slavin (2005:13) *Team Games Tournament(TGT)* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa pada proses belajar dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim mereka.

Team Games Tournament(TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan murid dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang murid yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Model pembelajaran Teams Games 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 sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

3. Hasil Belajar

Menurut Slameto (2008:7) yang diakses dari laman web <http://penelitianindakankelas07.blogspot.co.id/2014/04/hasil-belajar-siswa.html> pada tanggal 27 Mei 2016 pukul 22.53, hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis yang mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.

