BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan sangat penting bagi kelangsungan pembangunan suatu negara. Pendidikan semakin hari semakin berkembang untuk lebih berperan sebagai pendidikan yang mengembangkan sumber daya manusia dan tatanan kehidupan. Pendidikan merupakan suatu fenomena manusia yang sangat kompleks karena sifatnya yang kompleks itu maka pendidikan dapat dilihat dan dijelaskan dari berbagai sudut pandang, seperti dari sudut pandang psikologis, sosiologi, antropologi, ekonomi, politik dan sebagainya. Untuk mencapai tujuan tersebut salah satu usaha yang harus dilakukan adalah meningkatkan mutu pendidikan kepada siswa di dalam proses belajar mengajar di sekolah. Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal wajib yang perlu dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman.

Pendidikan merupakan sebuah proses yang terus berkembang sesuai dengan perubahan dinamis yang terjadi sebagai perkembangan IPTEK, perubahan-perubahan nilai budaya, dan meningkatnya tuntutan masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang dapat memenuhi kebutuhan hidup dalam laju pembangunan yang dewasa ini berkembang dengan sangat pesat.

Mempersiapkan siswa dalam memasuki dan menghadapi era globalisasi merupakan tuntutan yang tercantum dalam sistem pendidikan nasional, dimana didalamnya terdapat tuntutan untuk bisa meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia untuk menjadi manusia seutuhnya, yaitu pribadi yang integratif, produktif, kreatif, dan memiliki sikap-sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga negara yang bertanggung jawab, serta mengembangkan program pendidikan yang mampu mempersiapkan siswa dalam menghadapi masyarakat yang maju di masa yang akan datang.

Hal tersebut sesuai dengan tuntutan yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat (1) yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung seumur hidup, dari sejak dalam kandungan, kemudian melalui seluruh proses dan siklus manusia. Oleh karenanya, secara hakiki pembangunan pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam upaya pembangunan manusia. Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, pembangunan pendidikan merupakan wahana untuk mencerdaskan dan mensejahterakan kehidupan warga negara.

Pembangunan pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat vital dan fundamental untuk mendukung upaya-upaya peningkatan pendidikan khususnya di sekolah dasar. Dalam hal ini pemerintah diwakili oleh Departemen Pendidikan Nasional memberikan tugas tersebut kepada pihak sekolah untuk mewujudkan hal tersebut.

Dalam peraturan pemerintahan Nomor 28 Tahun 1990, ayat 1 tentang Pendidikan Dasar ditegaskan:

> Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan secara pribadi, serta secara bersama-sama dengan masyarakat, warga negara, dan umat manusia lain, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah.

Pada pasal 17 juga ditegaskan yang berbunyi:

1) Pedidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, 2) Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTS), atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan juga sangat berperan dalam upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia untuk menjadi manusia seutuhnya, yaitu pribadi yang integratif, produktif, kreatif dan memiliki sikap-sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Persoalan yang muncul di masyarakat seperti korupsi, kekerasan, kejahatan seksual, perusakan,perkelahian massa, kehidupan ekonomi yang konsumtif, kehidupn politik yang tidak produktif, dan sebagainya menjadi topik pembahasan hangat di media massa, seminar, dan di berbagai kesempatan. Berbagai alternatif penyelesaian diajukan seperti peraturan, undang-undang, peningkatan upaya pelaksanaan dan penerapan hukum yang lebih kuat. Alternatif lain yang banyak dikemukakan untuk mengatasi, paling tidak mengurangi, masalah budaya dan karakter bangsa yang dibicarakan itu adalah pendidikan.

Pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Sebagai alternatif yang bersifat preventif, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Memang diakui bahwa hasil dari pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera, tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat dimasyarakat. Di sekolah dasar pencapaian tujuan tersebut dilakukan dalam proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran dikelas. salah satu mata pelajaran yang berperan dalam memberikan wawasan, keterampilan, disiplin, kerja keras, kretif, mandiri, peduli lingkungan dan sikap bertanggungjawab adalah mata pelajaran IPA, yang bertujuan menanamkan nilai budaya karakter bangsa.

Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 3 disebutkan juga bahwa:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak luput peran sertanya dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Untuk itu, dalam mengantisipasinya kemajuan teknologi diperlukan pembaharuan dan inovasi serta peningkatan kualitas pendidikan IPA sejak dini di semua tingkat pendidikan pada umumnya dan tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) khususnya.

Berdasarkan tujuan dan harapan dari UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional, SDN Lagadar 2 memiliki cita-cita yang sama dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia. Cita-cita tersebut dituangkan dalam bentuk visi dan misi SDN Lagadar 2. Visi SDN Lagadar 2 yaitu: "Tercapainya Peserta Didik dan Personal Berakhlakul karimah, Berprestasi, Cerdas dan Terpuji".

Apabila ditinjau dari UU RI serta visi dan misi yang dimiliki SDN Angkasa 08 keduanya memiliki cita-cita yang luhur dalam melaksanakan pendidikan, namun pada kenyataannya tidak seperti yang diharapkan, disetiap perjalanan pastilah ada hambatan. Kajian observasi awal menunjukan pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Lagadar 2 Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung diperoleh gambaran umum, pada pembelajaran IPA hampir selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah dan *textbook oriented* dengan keterlibatan siswa yang sangat sedikit, kurang menarik minat siswa dan membosankan. Guru jarang menggunakan alat peraga atau media pelajaran IPS serta tidak terbiasa melibatkan siswa dalam melakukan kegiatan percobaan.

Ketika Proses pembelajaran IPA berlangsung, tidak terlihat adanya upaya guru untuk mengembangkan kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas, target keberhasilan pengajaran IPA yang diterapkan guru cenderung mengarah kepada siswa agar lebih terampil dalam mengerjakan soal-soal tes baik yang terdapat dalam buku ajar maupun soal-soal ujian, akibatnya motivasi dan hasil belajar siswa rendah.

Padahal penguasaan siswa terhadap keterampilan proses dalam pembelajaran IPS di SD sangat membantu siswa dalam mengoptimalkan kemampuannya untuk jenjang selanjutnya pada masa yang akan datang. Beberapa keterampilan proses yang perlu dimiliki siswa salah satu diantaranya adalah keterampilan proses dalam menerapkan konsep. Pada umumnya setelah konsep

dikuasai siswa kurang mampu menerapkannya dalam situasi baru yang masih berkenaan dengan konsep yang telah dipelajari tersebut serta dalam pembelajaran IPS selanjutnya.

Selain itu rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS yang disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat *teacher center* atau berpusat kepada guru menyebabkan rendahnya prestasi belajar hal ini bisa disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan sistem pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Nilai rata-rata nilai IPA kelas IV semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 pada saat wawancara dengan guru kelas adalah 63,5. Jadi bisa dikatakan bahwa belum semua siswa tuntas pada mata pelajaran IPA karena masih ada nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Berdasarkan berbagai temuan di lapangan tersebut dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan lebih banyak dengan memberikan konsep-konsep yang utuh tanpa melalui pengolahan potensi yang ada pada diri siswa maupun yang ada disekitarnya, pembelajaran lebih bersifat hapalan sehingga menjadi kurang bermakna bagi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Selain itu, seringnya menggunakan metode ceramah, menjadikan proses belajar mengajar cenderung menekankan ranah kognitif, dimana konsep-konsep yang diajarkan hanya berupa pengetahuan, kurang dihayati dan direlisasikan sebagai sikap dan perilaku yang nyata. Hal ini menjadikan tipe hasil belajar pada ranah kognitif lebih dominan dibandingkan dengan hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor, sehingga tipe hasil belajar yang diperoleh siswa tidak menyeluruh. Padahal Gagne (Sagala, 2008) menyatakan bahwa belajar merupakan seperangkat proses yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Oleh karena itu, diharapkan dari suatu kegiatan pembelajaran akan mendapatkan hasil belajar yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Tercapainya pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor tidak terlepas dari tahapan perkembangan anak. Untuk anak-anak yang taraf berpikirnya masih berada pada tahap konkret, maka semua yang

diamati, diraba, dicium, dilihat, didengar, dan dikecap akan kurang berkesan kalau sesuatu itu hanya diceritakan, karena mereka belum dapat menyerap hal yang bersifat abstrak. Perlu diketahui bahwa tingkat pemahaman tiap-tiap siswa tidaklah sama, sehingga kecepatan siswa dalam mencerna bahan pelajaran pun berbeda.

Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sagala, 2008) bahwa pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil kemudian diingat. Lebih dari itu, siswa harus mengkontruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Hal ini sesuai dengan paham konstruktivisme, yaitu suatu paham dalam pembelajaran yang mengharuskan siswa belajar dengan cara membangun pengetahuannya.

Pada dasarnya perbaikan pembelajaran bisa melalui berbagai pendekatan, selain menggunakan pendekatan bisa juga melalui penerapan berbagai metode pembelajaran. Jalan lain yang bisa di tempuh diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran baik media audio, media visual maupun media auidio visual menurut Hermawan (dalam Yulia, 2010: 6).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan usaha untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Salah satu alternatif pembelajaran yaitu pemililihan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dewasa ini sedang dikembangkan bermacam-macam model dan teknik pembelajaran untuk menolong para pendidik agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran. Model dan teknik pembelajaran sangat berguna bagi pendidik untuk menentukan apa yang harus dilakukannya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, terutama model *Cooperative Learning*. Kelly (dalam Armin 2008: 12) mengemukakan pengertian "*Cooperative Learning* adalah pengajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil, dimana siswa bekerjasa sama untuk menambah atau memperoleh hasil belajar yang maksimal".

Pembelajaran Kooperatif sangat beragam jenisnya. Salah satunya adalah model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournament).* Menurut Kurniasari

(2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Pembelajaran *Cooperative Learning* TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan ststus, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.* (dalam Aris, 2017: 207)

Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep ini dengan temannya (Slavin, 2008). Didalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 siswa dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Dari sekian banyak jenis pembelajaran *Cooperative*, pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Karena, gagasan utama dari pembelajaran *TGT* adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan saling membantu satu sama lain dalam menguasai pelajaran yang diajarkan oleh guru agar bisa menjadi kelompok yang unggul melalui game atau *Tournament*.

Pada penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (*TGT)*, diantaranya karena model *Cooperative Learning* tipe *TGT* ini membantu siswa dalam mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan yang dibutuhkan didasari dengan kerjasama dan belajar berkompetisi antar tim.

Menurut Trianto (2009: 84) kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain: meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Aris (2014, h. 207) mengatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT* antara lain;

a. Pembelajaran TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
c. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
d. Dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi lebih senang ketika mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament.*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT,* siswa tidak hanya mencari dan menemukan pengetahuan sebagai solusi untuk memecahkan masalah kelompoknya tetapi siswa juga saling bertanya, menjelaskan, berkomunikasi antar individu dan antar kelompok serta berkompetisi anatar individu maupun kelompok, sehingga tercipta kegiatan belajar yang aktif dan variatif serta memotivasi siswa. Maka dengan demikian, keinginan belajar siswa meningkat dan dapat diharapkan hasil belajar siswa pun meningkat. Maka dengan demikian

diharapkan belajar IPA khususnya di Sekolah Dasar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Fitri Handayani KD, 2009. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus I, ke siklus II dan dari siklus II ke Siklus III. Untuk hasil proses pembelajaran (afektif) nilai rata-rata klasikal dari siklus I adalah 79,86 siklus II sebesar 84,19 dan siklus III adalah 87,64. Peningkatan aktivitas belajar dari sebelum dikenai tindakan ke siklus I sebesar 25%, dan dari siklus I ke siklus II dan III sebesar 9% dan 4%. Untuk hasil tes kognitif nilai rata-rata klasikal siklus I sebesar 72,16, siklus II adalah 79,46 dan siklus III sebesar 82,16. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 20%, siklus II adalah 10% dan siklus III adalah 4%.

Rd. Lukman Hermansyah, 2009. Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Linggar 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif *tipe teams games tournament* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia yang dilakukan di kelas V SDN Linggar 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Hal ini terbukti dari perolehan nilai setiap siklus mengalami peningkatan, pada siklus I *pre-test* 5,04 dan *post-test* 5,50. Pada siklus II menjadi *pre-test* 6,63 dan *post-test* 7,70, terjadi peningkatan pada skor rata-rata *pre-test* sebesar 1.59 (15.9%) dan pada *post-test* sebesar 2,22 (22.2%) adanya peningkatan hasil belajar tersebut menggambarkan keberhasilan suatu penelitian.

Penelitian dengan menggunakan model *Cooperative Learning* juga pernah dilakukan oleh mahasiswa PGSD FKIP Unpas Bandung tiap tahunnya dengan kurikulum yang sama. Penelitian serupa yang telah dilakukan pada tahun-tahun

sebelumnya menginformasikan atau menunjukkan hasil yang baik, dimana pada penelitian-penelitian tersebut terbukti jelas adanya keberhasilan dari penggunaan model *Cooperative Learning*. Keberhasilan tersebut menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan kemampuan siswa yang menjadi subjek penelitian, baik secara kognitif, afektifnya maupun psikomotor.

Atas dasar latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakuan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT*. Maka dalam hal ini guru berkerja sama dengan peneliti untuk melaksanakan peneitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Lagadar 2 Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagia besar nilai siswa masih dibawah KKM, hal tersebut dikarenakan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, hal ini dikarenakan metode yang digunakan masih mengedepankan pembelajaran konvensional dimana guru menjadi *teacher center* dan kurang mengoptimalkan sumber belajar yang sudah tersedia.
3. Hasil belajar siswa kelas IV pada aspek kognitif pada pembelajaran IPA, belum mencapai KKM sebagaimana telah ditentukan pihak sekolah, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan tidak berjalan dengan optimal.
4. Hasil belajar siswa pada aspek afektif dengan kondisi siswa kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa belum berani mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab ketika proses belajar berlangsung, hal ini

dikarenakan siswa tidak terbiasa dalam melaksanakan pembelajaran secara berkelompok.

5. Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor belum nampak optimal, keterampilan siswa tidak diasah dengan baik.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia di kelas IV SDN Lagadar 2 Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung?"

2. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diuraikan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah tersebut kemudian dirinci menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas dan hasil belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pelajaran IPS di kelas IV SDN Lagadar 2?
2. Bagaimana respon siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)?*
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*?

4. Bagaimana dokumen pembelajaran yang disiapkan oleh guru, apakah sudah sesuai atau tidak dengan penggunaan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)?*
5. Bagaimana aktivitas guru selama melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)?*
6. Bagaimana aktivitas dan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Lagadar 2*?*

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari keterbatasan waktu dan kemampuan, maka penulis memandang penelitian ini perlu diberi batasan masalah yang jelas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas dan hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
2. dari sekian banyak pokok bahasan dalam pembelajaran IPS, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada pokok bahasan mengenai Tokoh sejarah.
3. Keterlaksanaan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT* ditunjukkan dengan adanya perubahan positif terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam setiap siklusnya yang dinyatakan dengan peningkatan persentase rata-rata pada implementasi pembelajaran tiap siklus dan diukur dengan menggunakan lembar observasi.
4. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan model *Cooperative Learning* Tipe *TGT* ditunjukan dengan adanya peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan pendekatan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar siswa bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Lagadar 2 kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1) Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT* pada pembelajaran IPS di SDN Lagadar 2.
2) Untuk Mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS setelah diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT*.
3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa pada aspek kognitif setelah menggunakan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT*.
4) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa pada aspek afektif setelah menggunakan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT*.
5) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa pada aspek psikomotor setelah menggunakan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT*.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran IPS, yaitu menjadi bahan referensi dalam mengembangkan pembelajaran IPS menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*. Sehingga Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pengajaran disekolah yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional kita, sehingga tujuan nasional pendidikan yang telah dicanangkan akan dapat dicapai.

b. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak yaitu untuk siswa, guru, peneliti, sekolah, dan lembaga (FKIP).

1) Manfaat untuk Siswa

a) Meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*
b) Meningkatkan aktifitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*.
c) Memberikan pengalaman konkrit dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dan mengurangi pembelajaran yang membosankan.

2) Manfaat untuk Guru

a) Menambah pengetahuan dalam mengelola perencanaan dan aktifitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*.
b) Memberikan perbaikan cara mengajar dan bagaimana mengaktifkan siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*.
c) Meningkatkan kemampuan profesional dan kreativitas guru sekolah dasar.

3) Manfaat untuk Peneliti

Dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang upaya meningkatkan proses dan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *Cooperative Learning* Tipe *TGT* khususnya pada pembelajaran IPS dalam konsep struktur rangka manusia.

4) Manfaat untuk Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan model atau metode pembelajaran yang dianggap relevan. Manfaat lain yaitu untuk pengembangan kurikulum di tingkat sekolah maupun kelas.

5) Manfaat untuk Lembaga (FKIP)

Dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam pengembangan metode atau model pembelajaran guna meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

G. Kerangka Pemikiran

Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan lebih banyak dengan memberikan konsep-konsep yang utuh tanpa melalui pengolahan potensi yang ada pada diri siswa maupun yang ada disekitarnya, pembelajaran lebih bersifat hapalan sehingga menjadi kurang bermakna bagi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Selain itu, seringnya menggunakan metode ceramah, menjadikan proses belajar mengajar cenderung menekankan ranah kognitif, dimana konsep-konsep yang diajarkan hanya berupa pengetahuan, kurang dihayati dan direlisasikan sebagai sikap dan perilaku yang nyata. Hal ini menjadikan tipe hasil belajar pada ranah kognitif lebih dominan dibandingkan dengan hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor, sehingga tipe hasil belajar yang diperoleh siswa tidak menyeluruh.

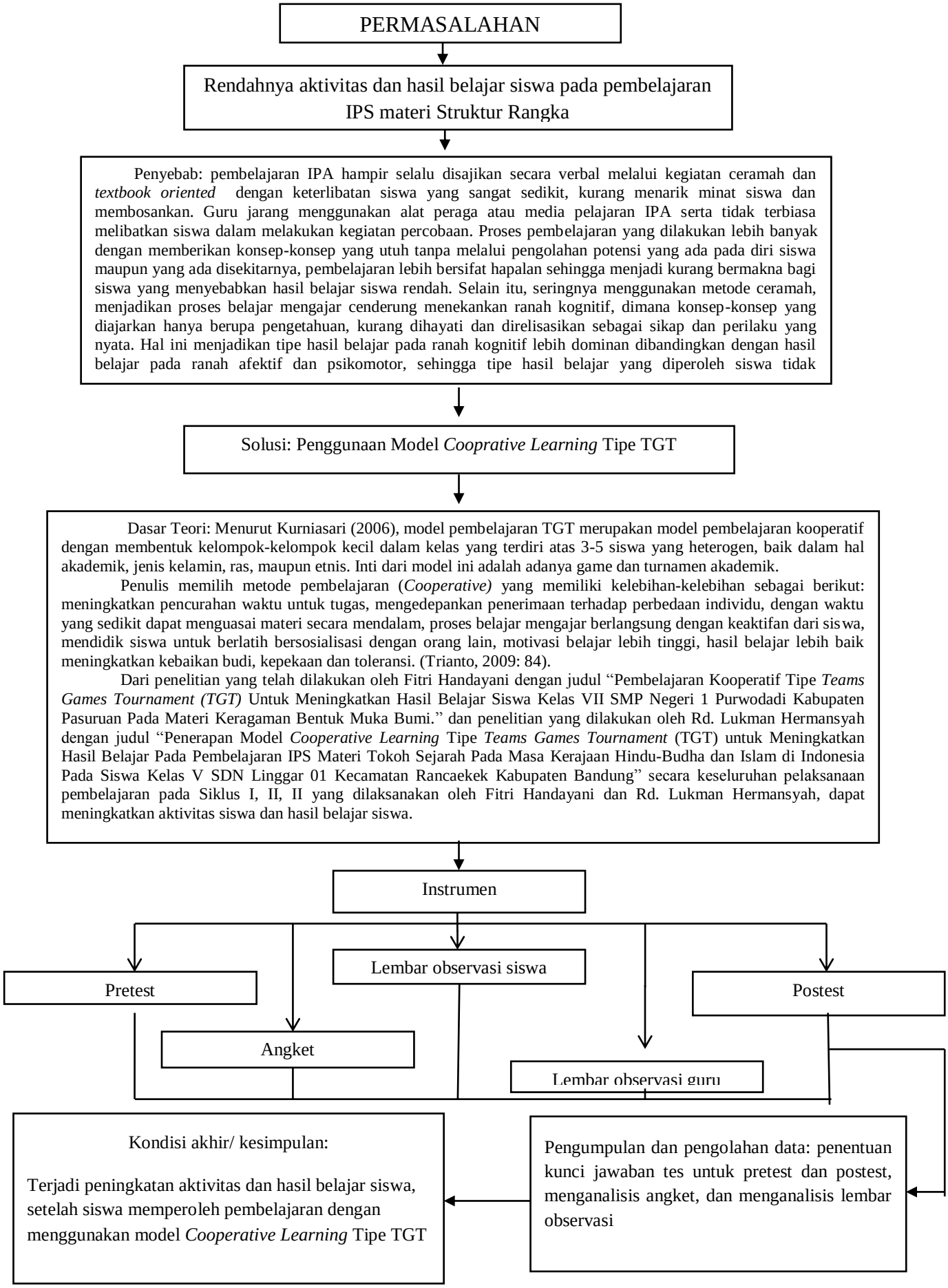
Untuk mengatasi permasalah yang terjadi diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS. Salah satu upaya alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan diterapkanya model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT).*

Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik.

Maka dengan diterapkanya model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT),* diharapkan dapat menstimulus siswa untuk saling mendukung dan bekerjasama didalam kelompoknya. sehingga tercipta persaingan yang sehat dalam proses pembelajaran, yang akan berimbas pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Instrument dalam penelitian ini secara garis besar mengukur peningkatan input, proses dan output secara keseluruhan. Kesimpulan akhir penelitian ini yaitu model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT),* dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lagadar 2 Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung pada pembelajaran IPS materi rangka tahun ajaran 2016-2017. Penulis memaparkan kerangka berfikir dalam bentuk bagan agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah. Adapun bagannya adalah sebagai berikut:



Bagan 1.1 Alur Kerangka Pemikiran

a. Asumsi

Berdasarkan kerangka berfikir sebagaimana diuraikan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Roger, dkk (dalam Huda, 2015, h.29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembeljaran anggota-anggota yang lain.
2. Sardiman (2011, h. 100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir.
3. Menurut Morgan (Purwanto, 2006, h. 24) hasil belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

b. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia di kelas IV SDN Lagadar 2?"

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variable penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. Menurut Sardiman (2011, h. 100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir.
2. Menurut Morgan (Purwanto, 2006, h. 24) hasil belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
3. Menurut Roger, dkk (dalam Huda, 2015, h.29) model *Cooperative Learning* merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembeljaran anggota-anggota yang lain.
4. "Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar" Depdiknas (2003:5).
5. Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.
6. Pembelajran IPA adalah pembelajaran yang cabang ilmunyamemfokuskan pada kajianalam dan proses-proses yang ada di dalamnya dan merupakan studitentang manusia atau tentang masalah-masalah bagaimana manusia mengembangkan suatu kehidupan lebih baik, baik dalam arti dirinya sendiri maupun untuk kepentingan sesamanya (Depdiknas, 2003: 3).

7. Aktivitas belajar siswa terdiri atas dua kata, yaitu "aktivitas" dan "belajar". Menurut Depdiknas (2007: 23) dinyatakan bahwa aktivitas berarti kegiatan atau kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Menurut Mulyono (dalam Chaniago 2010: 1) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.
8. Kata belajar (dari kata dasar ajar) bermakna berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Banyak para ahli mendefinisikan pengertian belajar. Menurut Kurnia (2007: 15) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor melalui interaksi individu dengan lingkungan.
9. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011: 100).
10. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan proses pembelajaran di mana tujuan yang diharapkan sudah tercapai apa belum. Berikut ini salah satu dari pengertian hasil belajar menurut Nataliawaty N (2003: 10) "Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan". Pengertian lainya tentang hasil belajar menurut Sudjana (1995: 22) "hasil belajar merupakan salah satu unsur yang penting dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman-pengalaman belajarnya".

I. Sistematika Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

   Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II

   Kajian teoritis, analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti

3. Bab III

   Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu, Lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penilaian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

   Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V simpulan dan saran

   Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.