

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan untuk dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan. Tidak adanya Pendidikan maka tidak adanya moral akhlak dan kepribadian. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kegiatan pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam kurikulum agar setiap siswa mampu menjadi pembelajar mandiri sepanjang hayat. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif. Setiap proses pembelajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus sebagai pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Di samping itu juga keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor dari siswa itu sendiri.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan dan keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh

siswa dalam suatu pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Model pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama terus menerus. Karena itu, guru diharapkan dan mau menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar siswa.

Oleh sebab itu perlu diterapkan suatu model tertentu dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Salah satu model yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan minat siswa sehingga memunculkan suasana yang mendukung dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Salah satu contoh model pembelajaran *cooperative* adalah metode tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran *cooperative*, model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reirforcement*. Atau dapat juga diartikan sebagai turnamen antar tim atau pertandingan antar tim, karena di dalamnya terdapat unsur permainan, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, pemahaman karakter, situasi, partisipasi dan aktualisasi diri dalam menggali bakat dan potensi diri siswa, serta dapat melakukan kerja sama dan memiliki rasa tepa selira antar anggota kelompok belajar juga dapat meningkatkan persaingan yang sehat. Pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk memahami dan menguasai materi yang

sedang dipelajari dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Selain itu, menurut beberapa peneliti terdahulu yang telah melaksanakan penelitian, model pembelajaran *cooperative tipe Team Games Tournament (TGT)* baik untuk dilaksanakan di sekolah dan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas IV SDN Rancamalang I yang berjumlah 40 siswa menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, baik yang berasal dari siswa ini sendiri maupun dari guru. Ditinjau dari siswa dapat dilihat dari aspek sikap siswa yang diantaranya sikap kerja sama, sikap peduli dan sikap santun dengan KKM 75 hanya 35% (8 siswa) yang mencapai KKM, dalam aspek pengetahuan dengan KKM 75 hanya 45% (9 siswa) yang mencapai KKM, dan aspek keterampilan dengan KKM 75 hanya 50% (13 siswa) yang mencapai KKM. Ditinjau dari guru dapat dilihat dari kurang tepatnya metode yang dipilih dan diterapkan oleh guru. Guru cenderung berorientasi untuk menghabiskan materi yang sangat banyak pada kurikulum. Selain itu, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran kurang dapat dimengerti dan kurang mendapat respon yang baik oleh siswa akibat rasa bosan dengan kegiatan yang berulang-ulang sama dilakukan oleh guru.

Penelitian relevan pertama dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” pernah dilakukan oleh Ristiowati di kelas V SDN Hendrosari Menganti Gresik. Penelitian kedua dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS” pernah dilakukan oleh Nurul Hidayati di kelas IV SDN 1 Brecong. Penelitian ketiga dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar” pernah dilakukan oleh Silvi Wahyu Setiana di kelas IV SDN

Palem 1 Kediri. Sedangkan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman” belum pernah dilakukan, sehingga ini menjadi dasar dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema kebersamaan dalam keberagaman siswa kelas IV SD Negeri Rancamalang I Kabupaten Bandung setelah diterapkan metode pembelajaran *cooperative learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dan terdapat perbedaan dari tiga peneliti diatas yaitu terletak dari materi yang diteliti yaitu muatan materi yang diteliti permata pelajaran IPS dan Matematika, sedangkan peneliti mengambil materi tematik dengan subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman.

Melihat betapa pentingnya model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta berdasarkan ketiga hasil penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman**”.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul sehubungan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran pada subtema kebersamaan dalam keberagaman.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajar.
3. Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembelajaran subtema kebersamaan dalam keberagaman belum memuaskan.

C. Rumusan Masalah

Apakah penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas IV SDN Rancamalang I?

1. Bagaimana aktivitas siswa pada saat diterapkan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada subtema kebersamaan dalam keberagaman?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada subtema kebersamaan dalam keberagaman di kelas IV SDN Rancamalang I agar sikap kerjasama dan saling menghargai siswa dalam keberagaman meningkat?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada subtema kebersamaan dalam keberagaman di SDN Rancamalang I?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa pada subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas IV SDN Rancamalang 1.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat guna meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema kebersamaan dalam keberagaman khususnya di SDN Rancamalang I. Penulis berharap hasil penelitian bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi pengembangan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan menjadi strategi yang tepat dan memberikan manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam suatu pembelajaran terutama pada subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman di kelas IV. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk banyak pihak antara lain sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

- a. Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan oleh guru.
- b. Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- c. Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan tanggung jawab, saling menghargai orang lain dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

b. Bagi Guru

- a. Diharapkan dapat memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- b. Sebagai bahan kajian dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka memotivasi tenaga pendidik untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.

d. Bagi Penulis

- a. Untuk menambah pengetahuan yang terjadi di dunia Pendidikan serta bekal dalam dunia Pendidikan terutama Sekolah Dasar.
- b. Untuk membantu peneliti dalam mengatasi siswa pasif di dalam kelas.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan penjelasan atau suatu variabel dalam bentuk yang dapat di ukur. Untuk mengatasi ketidak jelasan makna dan perbedaan pemahaman. Mengenai istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan. Definisi operasional dan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), rencana bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

b. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau jenis model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan yang dirancang dalam pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disampin menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, kerjasama persaingan sehat dan ketertiban belajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian merupakan nilai yang diperoleh siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru yaitu hasil ulangan harian yang diperoleh guru.

d. Kebersamaan

Kebersamaan adalah melakukan segala hal segala sesuatu secara bersama-sama, maksud dan tujuannya sama, saling membantu saling menolong, menerima ide pendapat gagasan dari yang lainnya, tanpa membedakan ras, agama, dan budaya.

e. Keberagaman

Keberagaman adalah suatu kondisi pada kehidupan masyarakat. Perbedaan seperti itu ada pada suku bangsa, ras, agama, budaya dan gender. Keberagaman yang ada di Indonesia adalah kekayaan dan keindahan bangsa.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi atau gambaran keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya penulis akan dipaparkan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Sebuah penelitian diselenggarakan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan.

a. Latar Belakang Masalah

Latar belakang berisikan uraian yang mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Penjelasan keterkaitan kondisi situasi yang dapat mengakibatkan munculnya permasalahan, penjelasan gejala-gejala yang memunculkan masalah yakni uraian yang menjelaskan adanya kesenjangan antara fakta dan harapan, penjelasan tentang alasan pentingnya pembahasan masalah, keterkaitan antar variabel yang diteliti, kedudukan masalah yang akan diteliti dalam bidang studi yang ditekuni peneliti

b. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat dan lainnya), serta banyaknya masalah yang didapat diidentifikasi oleh peneliti. Tujuan identifikasi masalah yaitu agar penelitian mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian yang ditunjukkan oleh data empirik.

c. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti. Rumusan masalah penelitian lazimnya ditulis dalam bentuk pertanyaan penelitian.

d. Tujuan Penelitian

Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai penelitian setelah melakukan penelitian. Perumusan tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah. Tujuan penelitian mengungkapkan

1. Upaya pokok yang akan dikerjakan didalam penelitian; dan
2. Garis besar hasil yang hendak dicapai.

e. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung.

f. Definisi Operasional

Definisi operasional mengemukakan hal-hal berikut :

1. Pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan.
2. Penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna peneliti sehingga mempermudah penelitian dalam memfokuskan pembahasan masalah.

g. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Secara prinsip, Bab II terdiri dari empat pokok bahasan berikut:

- a. Kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan dieliti

- b. Hasi-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti;
- c. Kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian; dan
- d. Asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

3. Bab III

Bagian ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi hal-hal berikut.

a. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Pada bidang kajian pendidikan, dapat memilih metode Penelitian Tindakan. Penelitian tindakan yang dianjurkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

b. Desain Penelitian

Pada bagian ini penelitian menyampaikan secara eksplisit apakah penelitian yang dilakukan termasuk kategori survey (deskriptif dan korelasional), kategori eksperimental, penelitian kualitatif (misalnya etnografi atau studi kasus), atau penelitian tindakan kelas (PTK).

c. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting. Penjelasan subjek dan objek penelitian sebagai berikut :

1. Subjek penelitian : sesuatu yang diteliti, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang akan dikenai simpulan hasil penelitian.
2. Objek penelitian: sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian.

d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian. Teknik pengumpulan data antara lain : wawancara, tes, angket, (questioner), observasi, atau studi dokumentasi.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun kuantitatif. Pada bagian teknik analisis data kuantitatif disampaikan jenis analisis statistik beserta jenis *software*-nya (jika menggunakan), misalnya: SPSS, Lisrel dan lain-lain. Statistik deskriptif dan inferensial yang mungkin dibahas dan dihasilkan nantinya disampaikan beserta langkah-langkah pemaknaan hasil temuannya.

f. Prosedur Penelitian

Bagian ini menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan penelitian. Prosedur tersebut hendaknya dibuat secara rinci yang menunjukkan aktivitas penelitian secara logis dan sistematis.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian.

Saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.