

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang mutlak bagi setiap manusia dan tidak dapat di pisahkan dari kehidupan seseorang. Sekolah sebagai institusi pendidikan pada dasarnya bertujuan mempersiapkan siswa untuk memecahkan masalah kehidupan pada masa sekarang dan masa yang akan datang dengan pengembangan potensi yang di milikinya. Peningkatan kualitas pendidikan pada semua jenjang berkaitan erat dengan pendidikan di sekolah berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa:

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

Berdasarkan hukum yuridis tersebut, pendidikan nasional mengemban misi untuk membangun manusia sempurna (insan kamil). Untuk membangun bangsa dengan jati diri yang utuh, dibutuhkan sistem pendidikan yang memiliki materi yang holistik, serta ditopang oleh pengelolaan dan pelaksanaan yang baik. Pendidikan pada hakekatnya adalah unsur sadar dalam pengembangan pribadi, hasilnya dapat terwujud dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pelaksanaanya bukanlah usaha mudah akan tetapi banyak mengalami kesulitan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu bangsa yang ada di dunia ini dapat kita lihat bagaimana mereka bisa mengharga, mengembangkan dan mengedepankan

pendidikan. Sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 1 menegaskan bahwa:

“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 diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”.

Maka pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia, sehingga perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas lulusan dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum.

Menurut Oemar Hamalik (2001, hlm.79) mengatakan:

“Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat”.

Pendidikan dilakukan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang terprogram dan bersifat formal. Pendidikan berlangsung di sekolah atau di dalam lingkungan tertentu yang diciptakan secara sengaja untuk pendidikan dalam konteks program pendidikan sekolah.

Berdasarkan pasal 17 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 : “Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lainnya yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTS) atau bentuk lain yang sederajat”.

Adapun yang dimaksud dengan sekolah dasar adalah salah satu bentuk pendidikan dasar yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun. Tujuan pendidikan dasar kepada peserta didik dalam mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara, serta mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (Pasal 2 Keputusan Mendikbud No.0487/U/1992 tentang Sekolah Dasar). Secara kodrati tanggungjawab pendidikan anak berada pada orang tua, namun dalam pendidikan di sekolah dasar pendidik pun

bertanggung jawab atas pendidikan peserta didik. Karena itu antara pendidik dan orang tua anak didik perlu menjalin kerjasama yang baik dalam rangka menyelenggarakan pendidikan di SD agar pendidik dapat memperoleh berbagai masukan sebagai dasar pertimbangan dalam membantu peserta didik mengembangkan kepribadian-nya.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 3 tahun 2016 tanggal 23 Mei 2006 yang menyatakan bahwa “Pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”, sehingga pendidikan perlu berjalan sesuai dengan tujuan tersebut. Pendidikan dapat dilakukan dengan cara pembelajaran dan pengajaran.

Adapun upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang terdapat di sekolah yaitu sebagai berikut:

Visi “ Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, berprestasi, terampil dan mandiri”. Kemudian misi SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung yaitu, meningkatkan amalan tuntunan agama dengan tertib serta semangat toleransi kehidupan beragama yang tinggi, mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat, diantaranya melalui kegiatan les, dan kegiatan ekstrakurikuler, mengembangkan keterampilan peserta didik melalui pendidikan *life skill*, mengembangkan potensi peserta didik dalam rangka membentuk pribadi yang mandiri.

Adanya visi misi tersebut diharapkan setiap pembelajaran dapat berjalan aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) guna mencapai tujuan pendidikan. Peserta didik pula diharapkan memiliki keunggulan berdaya saing serta keterampilan memecahkan masalah yang baik dalam pembelajaran yang melibatkan permasalahan nyata di kehidupan sehari-hari.

Dalam UU RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menetapkan bahwa:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada

pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Sehingga pendidik harus memiliki tujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, sebagaimana disebutkan dalam UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Bab IV pasal 8 bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidikan, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru yang dimaksud dalam UU tersebut adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Tujuan pembelajaran tematik adalah mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama, mengembangkan keterampilan berfikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi, agar peserta didik lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain dan menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerjasama. Menurut Suprihatin (2014, hlm 25) menarik kesimpulan dalam karya tulis ilmiah yang berjudul Hakekat Pembelajaran yang Ideal sebagai berikut:

“Kegiatan pembelajaran yang baik bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan proses belajar mengajarnya juga mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka”.

Tahun 2016 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar sudah mulai menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan seperangkat pembelajaran yang menekankan kepada kompetensi inti dan kompetensi dasar, bersifat tematik dan melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna

pada peserta didik. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas pendidik dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar. Proses pembelajaran dikembangkan atas prinsip pembelajaran peserta didik aktif melalui pendekatan *scientific* mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan dan tulisan), menganalisis (menguhungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita atau konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, dan lain-lain). Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa.

Proses pembelajaran akan memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku apabila seorang pendidik mampu melakukan variasi-variasi dalam penggunaan model pembelajaran sehingga dikemas secara rapih dan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditentukan khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.

Hosnan (2014, hlm. 337) berpendapat bahwa: “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual/operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”. Dari uraian tersebut terkait model pembelajaran, akan menghasilkan sebuah hasil dalam belajar jika pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut Nana Sudjana (2011, Hlm. 22) mengatakan bahwa: “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah

menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2012, Hlm. 30) menegaskan “bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah orang tersebut belajar, seperti perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Benjamin S Bloom dalam Sudjana (2011, halm 22) bahwa taksonomi hasil belajar dicapai melalui 3 ranah antara lain:

Berdasarkan Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang ke-mampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Oleh sebab itu perlu diterapkan suatu model tertentu dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik secara keseluruhan, memberi kesempatan kepada peserta didik 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 learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan 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 peserta didik tanpa harus ada perbedaan

status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik 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 peserta didik, serta dapat melakukan kerja sama dan memiliki rasa tepa selira antar anggota kelompok belajar juga dapat meningkatkan persaingan yang sehat. Pada model ini peserta didik menempati posisi sangat dominan dalam pembelajaran dimana semua peserta didik 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 peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Lagadar 3 yang berjumlah 40 peserta didik menunjukkan masih banyak peserta didik 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 pendidik. Ditinjau dari peserta didik dapat dilihat dari aspek sikap peserta didik yang diantaranya sikap peduli, kerja percaya diri, dan sikap tanggung jawa, sikap peduli dengan KKM 70 hanya 35% (8 peserta didik) yang mencapai KKM, dalam aspek pengetahuan dengan KKM 70 hanya 45% (9 peserta didik) yang mencapai KKM, dan aspek keterampilan dengan KKM 70 hanya 50% (13 peserta didik) yang mencapai KKM. Ditinjau dari pendidik dapat dilihat dari kurang tepatnya metode yang dipilih dan diterapkan oleh pendidik. pendidik cenderung berorientasi untuk menghabiskan materi yang sangat banyak pada kurikulum. Selain itu, masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam

belajar sehingga kegiatan pembelajaran kurang dapat dimengerti dan kurang mendapat respon yang baik oleh peserta didik akibat rasa bosan dengan kegiatan yang berulang-ulang sama dilakukan oleh pendidik.

Hasil penelitian terdahulu, menurut Ristiowati yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN Hendrosari Menganti Gersik” pada materi pembelajaran IPS terbukti hasil belajar siswa meningkat. Penelitian kedua menurut Nurul Hidayati yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS di Kelas IV SDN 1 Brecong” terbukti hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ketiga menurut Silvi Wahyu Setiana dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar di kelas IV SDN Palem 1 Kediri” dan terbukti hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan penjabaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang 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 Bersyukur atas Keberagaman Tema 1 Kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung**”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga kurangnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajar.

3. Rendahnya hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh ketidak tercapaian KKM (KKM=70)
4. Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembelajaran belum memuaskan.
5. Peserta didik kurang berminat dalam kegiatan belajar mengajar .
6. Pembelajaran yang disampaikan pendidik masih menggunakan metode ceramah.
7. Peserta didik belum menunjukkan sikap percaya diri dalam proses pembelajaran.
8. Keterampilan komunikasi peserta didik kelas IV di SDN Lagadar 3 belum terlihat.
9. Kurangnya partisipasi peserta didikdalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

C. Rumusan Masalah

1. Secara Umum

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut dan identifikasi di atas penelitian merumuskan permasalahan ke dalam pertanyaan peneliti sebagai berikut:

Mampukah model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* meningkatkan belajar siswa dalam subtema Bersyukur atas Keberagaman pada tema 1 kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung.

2. Secara Khusus

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran disusun dengan menerapkan model *Cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar pada subtema bersyukur atas keberagaman tema 1 Kelas IV SDN Lagadar 3 ?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* untuk

meningkatkan hasil belajar pada subtema bersyukur atas keberagaman tema 1 Kelas IV SDN Lagadar 3 ?

- c. Mampukah model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* meningkatkan sikap peduli pada subtema bersyukur atas keberagaman tema 1 Kelas IV SDN Lagadar 3 ?
- d. Mampukah model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* meningkatkan sikap tanggung jawab pada subtema bersyukur atas keberagaman tema 1 Kelas IV SDN Lagadar 3 ?
- e. Mampukah model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* meningkatkan sikap percaya diri pada subtema bersyukur atas keberagaman tema 1 Kelas IV SDN Lagadar 3 ?
- f. Bagaimana respon peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman tema 1 Kelas IV SDN Lagadar 3 ?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian tindakan kelas ini yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Lingkungan dan Manfaatnya melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung meningkat.
- b. Untuk menerapkan proses pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur

atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung meningkat.

- c. Untuk meningkatkan sikap peduli dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung .
- d. Untuk meningkatkan sikap percaya diri dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung .
- e. Untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung .
- f. Untuk meningkatkan pemahaman dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung .
- g. Untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada subtema bersyukur atas keberagaman di kelas IV SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung .

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat guna meningkatkan hasil belajar pesertadidik pada subtema lingkungan dan manfaatnya khususnya di SDN Lagadar 3 Kabupaten Bandung. Penulis berharap hasil penelitian bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat 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. Manfaat Praktis

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

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan keilmuan dan praktek mengajar terutama pada aspek pedagogik.
- 2) Menambah pengalaman dalam hal penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada praktik pelaksanaan metode tersebut di sekolah dasar dan,
- 3) Untuk membantu peneliti dalam mengatasi peserta didik pasif di dalam kelas

b. Bagi Peserta didik

- 1) Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang akan disampaikan oleh pendidik.
- 2) Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka membiasakan peserta didik untuk belajar aktif dan kreatif.
- 3) Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan tanggung jawab, saling menghargai orang lain dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

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

d. 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.

F. Definisi Operasional

1. 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 peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan yang dirancang dalam pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, kerjasama persaingan sehat dan ketertiban belajar.

Jika dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, baik secara individu ataupun kelompok.

2. Sikap Kepedulian

Kepedulian adalah menjadikan diri kita dengan orang lain dan apapun yang terjadi terhadap orang tersebut. Oranglain mengutamakan kebutuhan dan perasaan orang lain dari pada kepentingan dirinya sendiri adalah orang yang peduli orang yang peduli tidak akan menyakiti perasaan orang lain mereka selalu berusaha untuk menghargai, berbuat baik, dan membuat yang lain senang. Bender (2003)

Adapun menurut Kamus Besar Indonesia mencatat bahwa arti peduli sebagai mengindahkan, menghiraukan, dan memperhatikan, berarti jika seseorang peduli akan sesuatu, ia akan memperhatikan sesuatu, ia tidak akan ambil sikap acuh atas sesuatu.

Berdasarkan teori di atas dapat di sampaikan bahwa sikap peduli merupakan sikap yang ingin memberi atau memperhatikan kepada orang lain yang membutuhkan.

3. Percaya Diri

Percaya diri adalah satu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Thursan Hakim (2002 ,hlm 6).

Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah kesadaran akan kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya dan kesadaran membuatnya merasa yakin pada kemampuan yang dimiliki, menerima diri, bersikap optimis dan berpikir positif sehingga dapat bertindak sesuai dengan kapasitasnya serta mampu mengendalikannya.

4. Tanggung Jawab

Menurut Kampus Besar Indonesia Tanggung jawab adalah kesadaran manusia dan tingkah laku atau perbuatan yang sengaja maupun tidak sengaja. Tanggung jawab berarti berbuat perwujudan kesadaran akan kewajiban.

Bertanggung jawab adalah sesuatu hal yang muncul sebagai akibat dari dilakukannya suatu aktivitas tertentu(Magdalenia ,2010).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah suatu perbuatan manusia untuk menanggung suatu hal yang di sengaja maupun tidak disengaja.

5. Pemahaman

Pemahaman merupakan proses individu yang menerima dan memahami informasi yang di peroleh dari pembelajaran yang dapat melalui perhatian (Rusman,2010,hlm 139)

Sedangkan menurut rizal (2010), mengatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dalam berbagai segi seseorang dikatakan memahami satu hal apabila ia dapat memberikan penjelasan dan meniru hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami informasi yang di peroleh dari pembelajaran.

6. Kemampuan Berkomunikasi

Kemamouan Berkomunikasi adalah bagian terpenting dari kehidupan karena dengan berkomunikasi anak dapat mengekspresikan perasaan dan mengungkapkan ide serta pemikirannya. Melalui komunikasi anak dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain dan Croswhite (1986,hlm.52) menjelaskan komunikasi sebagai proses dua arah yang melibatkan seseorang yang memberi pesan dan orang lain yang menerima dan bertindak laku sesuai pesan tersebut. Lebih lanjut Bondy dan Frost (2002, hlm.25) mengatakan bahwa tujuan komunikasi adalah untuk mengungkapkan keinginan, mengekspresikan pesan dan bertukar informasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berkomunikasi adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam melakukan suatu proses hubungan dua arah atau interaksi baik secara verbal maupun non verbal dengan menggunakan gambar, isyarat, symbol, ekspresi wajah atau tulisan.

7. Hasil Belajar

Pengertian tentang hasil belajar diuraikan oleh Nawai dalam Ahmad Susanto (2013, h. 5) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Bloom dalam (<http://www.longlifededucation.com/2012/05/hasil-belajar-menurut-bloom.html>) berpendapat :

Menggolongkan tiga tipe hasil belajar yang berkaitan dan saling melengkapi. Ketiga kategori ini disebut ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bloom menggolongkan enam tingkatan dalam ranah kognitif dari pengetahuan sederhana sebagai tingkatan yang paling rendah ke penilaian yang paling kompleks dan abstrak sebagai tingkatan yang paling tinggi. Keenam tingkatan tersebut meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

Hasil belajar siswa merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari pelajaran yang dinyatakan dalam skor dan keberhasilan terlihat dari adanya perubahan tingkah laku peserta didik yang bersifat kognitif, afektif dan

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 diteliti
- 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.