

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan guna untuk menambah wawasan, dalam proses belajar tujuan yang hendak dicapai oleh semua orang yang melakukan kegiatan belajar adalah mendapatkan hasil belajar yang optimal, semakin baik pembelajaran yang dilakukan maka akan semakin baik pula hasil belajar yang didapat, hasil saja tidak akan cukup bila mana siswa belum memahami materi yang disampaikan, pemahaman dalam proses pembelajaran amatlah penting maka di harapkan dalam proses pembelajaran siswa bukan hanya mendapatkan hasil berupa niali tetapi mendapatkan pemahaman yang baik mengenai materi yang disampaikan, barulah hasil belajar akan sempurna.

Menurut Nurdyansyah (2018, hlm. 206) menyatakan bahwa “Pemahaman adalah tingkat kemampuan siswa dalam memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.” sedangkan menurut Arikunto (dalam Gunawan 2017, hlm. 320) menyatakan bahwa “Pemahaman adalah keadaan bagaimana seseorang untuk dapat membedakan, mempertahankan, menduga, menerangkan, menyimpulkan, memberikan contoh, menulis kembali, membuktikan bahwa ia memahami hubungan sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.”

Menurut Skemp (dalam Gunawan, 2017, hlm. 320) pemahaman dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua diantaranya :

1. Pemahaman intruksional

Pemahaman intruksional adalah pemahaman dimana pada tingkat ini siswa baru berada pada tahap tau dan hafal saja tetapi belum tahu mengapa hal itu bisa terjadi dan belum dapat menerapkan hal tersebut pada keadaan yang baru berkaitan.

2. Pemahaman rasional

Pada tahap pemahaman rasional siswa berada pada tahap bukan hanya sekedar tahu dan hafal tetapi siswa sudah mampu mengetahui bagaimana dan mengapa

hal itu terjadi dan dia dapat menggunakannya dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi pada situasi lain

Indikator dari pemahaman menurut Bloom (dalam Deliani, Nuke, dkk. 2019, hlm. 93) menyatakan bahwa indikator dari pemahaman diantaranya :

- a. Menyatakan kembali suatu konsep
- b. Mengklarifikasi objek-objek menurut sifatnya atau sesuai dengan konsepnya.
- c. Memberi contoh dan non contoh dari sebuah konsep
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi
- e. Mengembangkan syarat cukup suatu konsep
- f. Mengaplikasikan konsep atau pemecahan suatu masalah

Berdasarkan indikator di atas, maka dapat diketahui bahwa ciri-ciri siswa telah paham mengenai materi yang diajarkan oleh gurunya diantaranya :

- a. Mengerti apa yang sedang diajarkan oleh gurunya.
- b. Mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan oleh guru di dalam kelas.
- c. Mampu menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
- d. Mampu menafsirkan konsep tanpa merubah makna hasilnya.
- e. Menerapkan materi yang didapat pada kehidupan sehari-hari.

Pemahaman dalam proses pembelajaran pun ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2018) menunjukkan hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.1
Statistik Deskriptif Data Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematika

Test	N	Xmin	Xmax	Mean	Std. Deviation
Pretest	40	30	90	60.25	14.82
Posttest	40	15	45	29.75	8.807

Sumber : Aulia (2018)

Penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan pemahaman dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi semakin baik tentunya dengan tambahan desain model yang guru terapkan dalam pembelajaran, berdasarkan data di atas dilihat bahwa hasil pretest 40 siswa yang awalnya hanya mendapatkan nilai rata-rata 29,75 meningkat menjadi 60, 25 yang disimpulkan bahwa nilai naik dengan tinggi

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan siswa dalam membedakan, mempertahankan,

menerangkan, menyimpulkan, memberikan contoh, menjelaskan, dan menuliskan kembali mengenai fakta-fakta atau konsep. Pemahaman dibedakan menjadi dua yaitu secara intruksional dan rasional, diharapkan siswa tidak hanya mengetahui secara intruksional melainkan secara intruksional dan secara rasional sekaligus, untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami sebuah materi ajar dapat disesuaikan dengan indikator pemahamannya.

Pemahaman siswa menjadi fokus guru yang harus diperhatikan, guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi secara tepat sehingga siswa bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa, dengan pemahamannya siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru maka akan tercapailah hasil belajar yang optimal yang diharapkan, dimana tujuan akhir dari pembelajaran adalah hasil belajar.

Hasil belajar adalah merupakan hasil akhir dari serangkaian proses belajar yang telah dilakukan di dalam kelas dengan segala unsur pendukungnya. Menurut Purwanto (2010, hlm. 46) “hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.” Sedangkan menurut Gagne & Briggs seperti disebutkan dalam Suprihatiningrum (2016, hlm. 37) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*).”

Menurut Purwanto (2010, hlm. 46) “hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.” Sedangkan menurut Gagne & Briggs seperti disebutkan dalam Suprihatiningrum (2016, hlm. 37) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*).”

Menurut Bloom indikator pada hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah, adapun indikator hasil belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2 Indikator Hasil belajar

NO	Ranah	INDIKATOR
1	Kognitif	
	Pengetahuan (C1)	Siswa dapat menunjukan
	Pemahaman (C2)	Siswa dapat menjelaskan
	Aplikasi (C3)	Siswa dapat mendefinisikan secara lisan
	Analisis (C4)	Siswa dapat memberikan contoh
	Sintesis (C5)	Siswa dapat menggunakan dengan tepat, dapat menguraikan
	Evaluasi (C6)	Siswa dapat mengklarifikasikan, menghubungkan, menyimpulkan, menghasilkan
2	Afektif	
	Pemahaman (A1)	Siswa mampu menunjukan sikap menerima dan menolak
	Penanggapan (A2)	Siswa mampu kesediaan berpartisipasi atau terlibat
	Penilaian (A3)	Siswa mampu menganggap penting dan bermanfaat
	Internalisasi (A4)	Siswa mampu mengkalsifikasikan, mengubah, mengkombinasikan
	Karakterisasi suatu nilai-nilai yang kompleks (C5)	Siswa mampu mengakui dan meyakini, menginkari, melembagakan, menanamkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3	Psikomotorik	
	Keterampilan bergerak dan bertindak	Mengkoordinasikan gerak mata, kaki, dan anggota tubuh lainnya

	Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	Mengucapkan, membuat mimik dan gerakan jasmani
--	--	--

Sumber : Bloom (dalam Alhaidar 2014)

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran, perubahan yang diterima bisa mencakup beberapa aspek diantaranya kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan siswa dalam pembelajaran biasanya dapat diketahui berdasarkan hasil tes yang diberikan guru, ranah afektif berkaitan dengan sikap di mana dari hasil pembelajaran yang dilakukan akan berpengaruh kepada sikap sosialnya menjadi semakin membaik, dan yang terakhir ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan, keterampilan yang berkaitan dengan kelincahan jasmani anak biasanya dalam kegiatan olahraga dan hal-hal yang melibatkan kegiatan jasmani lainnya.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal maka diperlukan memperhatikan beberapa unsur penting dalam pembelajaran, salah satunya adalah mengenai model pembelajaran, model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan tahapan-tahapan yang hendak dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Sanjaya (2014, hlm. 126) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Model pembelajaran terdapat beberapa jenis diantaranya, *Cooperative learning, PGL, PJBL, Discovery Learning* dan masih banyak lagi.

Pemahaman dan hasil belajar siswa dapat meningkat bila mana guru memberikan perlakuan yang tepat dalam model pembelajaran, yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan merasa senang saat proses belajar berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Games Tournament*.

Cooperative Learning adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada kegiatan belajar secara berkelompok. Model pembelajaran *Cooperative*

learning sering digunakan dalam proses belajar karena dianggap merupakan model yang efektif untuk mempermudah siswa mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2014, hlm. 241) “model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Selain itu pun Sanjaya mengemukakan kembali mengenai model pembelajaran *cooperative* atau kelompok yaitu, “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang maupun akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda(heterogen)”. Sanjaya (2014, hlm. 242)

Model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran berkelompok, yang memadukan permainan dalam belajar bersama anggota tim kelompok untuk memperoleh skor. Menurut DeVries dan Edwards (dalam Herdinawati 2018:431) *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok, dan game-game instruksional.

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang di mana menggunakan permainan dan kompetisi yang dilakukan secara kelompok untuk mendapatkan point, point bertambah bilamana kelompok dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan.

Menurut Slavin (dalam Ginting, 2017, hlm. 157) menyatakan bahwa ada lima tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, lima tahap itu diantaranya: (1) Tahap penyajian kelas, (2) Tahap belajar dalam kelompok, (3) Tahap permainan, (4) Tahap pertandingan, (5) Tahap penghargaan kelompok.

Tahapan tersebut tentu akan membuat siswa belajar dengan aktif dan terlibat selama proses belajar yang berlangsung di dalam kelas, dengan begitu pembelajaran yang dilakukan pun akan semakin menyenangkan dan bermakna bagi siswa .

Menurut Farizky (2018, hlm. 67) keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

- a. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang tinggi
Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT ini keterlibatan siswa sangat tinggi dimana siswa dituntut untuk aktif dalam melakukan kegiatan belajar dimulai dari memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru kepadanya.
- b. Pengetahuan yang didapat tidak hanya dari guru
Pengetahuan yang di dapat tidak semata-mata dari guru saja melainkan dari siswa dan teman sekelompoknya yang saling bertukar informasi satu sama yalin sehingga sumber informasi yang didapat siswa sangat luas bukan hanya terpaku pada guru saja.
- c. Meningkatkan rasa kebersamaan.
Kegiatan berkelompok dalam memecahkan soal-soal yang diberikan guru kepada siswa dapat meningkatkan rasa kebersamaan antar siswa yang satu dengan yang lainnya.

Dengan demikian terdapat tiga kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam kegiatan belajar siswa, dengan model pembelajaran ini siswa menjadi semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran akan semakin berkesan dan bermakna bagi siswa

Berdasarkan hasil observasi terdahulu yang dilakuka oleh Ramadhani (2019) dan Leni Gusti Anggraini (2019) tentang pemahaman dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini dibandingkan tanpa menggunakan model pembelajaran TGT. Hasil pemahaman tersebut terbukti pada saat siswa mampu menyimpulkan isi bacaan, menjawab soal uraian, menganalisi keterbacaan dan menuliskan kembali makna dari suatu bacaan, semua hal tersebut terdapat pada soal ulangan harian yang diberikan dan pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. adapun hasil penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 1.3
Peningkatan Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Kelas IV SD
Berdasarkan UH Siklus I dan UH Siklus II

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Presentasi Peningkatan	
				Ulangan Harian 1	Ulangan Harian 2
1	Skor Dasar	18	45,3	56,9%	81,4%
2	Siklus 1	18	71,1		
3	Siklus 2	18	82,2		

Sumber : Ramadhani (2019)

Tabel 1.4
Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran TGT

Kelompok	N	Rata-Rata	Kesimpulan
Kelas dengan model pembelajaran TGT	28	74,60	Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Monara
Kelas tanpa model pembelajaran TGT	28	56,67	

Namun pada saat ini permasalahan dalam dunia pendidikan adalah kurangnya keaktifan siswa dalam belajar dan sikap kritis yang dilakukan oleh siswa, guru kurang dapat mengembangkan potensi dan minat yang ada pada masing-masing diri siswa, guru hanya mengandalkan proses belajar mengajar di kelas dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang kreatif dan terkesan membosankan, siswa dituntut untuk mengikuti intruksi guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan terkesan kaku, terlihat komunikasi yang dilakukan juga hanya terjalin satu arah, dimana masih banyak peran guru yang mendominasi pada saat pembelajaran dilakukan, dan siswa hanya sebagai penerima informasi saja.

Menurut Prastika (2019, hlm 144) menyatakan bahwa masalah dalam proses pembelajaran adalah bagaimana cara penyampaian materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa, masih terdapat siswa yang kurang memahami dengan baik materi yang disampaikan terbukti pada saat guru meminta untuk mengerjakan soal siswa tidak mampu untuk mengerjakannya dan pada saat guru meminta untuk memberikan simpulan atas materi yang dipelajari siswa masih bingung dalam membuat simpulan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di SDN 067 Nilem Bandung pada saat pelaksanaan Magang III, peneliti melihat bagaimana pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, bagaimana guru menyampaikan materi kepada semua muridnya, dan bagaimana keadaan siswa pada saat pembelajaran dimulai. Pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang mengobrol, tidak memperhatikan guru, dalam kegiatan belajar berkelompok kurangnya sikap kerja sama yang ditunjukkan antar anggota kelompok dan merasa jenuh dalam pembelajaran dan pada saat pembagian tugas, selain itu siswa sulit menjawab bilamana guru meminta untuk menjelaskan kembali isi materi atau membuat simpulan, siswa masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang sudah ditentukan sebelumnya, besarnya nilai KKM yang ditentukan nilai sekolah adalah sebesar 70.00 dari jumlah siswa kelas V sebanyak 30 orang bahwa sebanyak 13 (44%) siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan sisanya sebanyak 17 (56%) orang masih mendapatkan nilai di bawah KKM, rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah sebesar 58.00 berdasarkan hasil ujian Tema yang dilakukan.

Tabel 1.5 Hasil Belajar Siswa

KELAS	KKM	JMLH SISWA	NILAI	BANYAK SISWA	PRESENTASI KETUNTASAN
V	70.00	30	≥ 70.00	13	44%
			≤ 70.00	17	56%

Berdasarkan hasil observasi magang III yang dilakukan di SDN 067 Nilem Bandung, maka dapat dipaparkan beberapa penyebab permasalahan dalam pembelajaran diantaranya adalah :

1. Siswa sering mengobrol, dengan teman lainnya dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru ketika guru sedang memaparkan materi.

2. Guru kurang kreatif dalam mengelola keadaan kelas, terbukti pada saat pembelajaran berlangsung siswa sering merasa jenuh dan tidak semangat dalam belajar
3. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model ceramah yang berpusat hanya kepada guru dan buku sumber yang membuat pembelajaran menjadi membosankan.
4. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran, terbukti pada saat pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan dan menerima materi dari guru sehingga komunikasi yang terjadi hanya satu arah

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas peneliti menemukan bahwa terdapat kesenjangan antara keadaan proses pembelajaran yang seharusnya dengan keadaan yang sesungguhnya di lapangan maka untuk dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Games Tournament* Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” (Penelitian Studi Literasi Siswa Sekolah Dasar).

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih rendah atau di bawah KKM yang telah ditentukan, Masih terlalu dominan guru pada saat kegiatan pembelajaran, karena guru masih menggunakan model ceramah yang terkadang membuat anak jenuh dan enggan belajar dengan semangat
- b. Pemahaman konsep pada siswa masih rendah, terbukti dimana pada saat guru memberikan pertanyaan atau soal masih terdapat siswa yang kebingungan dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- c. Guru kurang inovatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga siswa kurang antusias dalam melakukan kegiatan belajar di dalam kelas

- d. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, di mana metode ceramah yang guru gunakan sudah tidak efektif karena banyak siswa yang merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.
- e. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran di dalam kelas, karena pembelajaran yang berlangsung lebih dominan kepada guru dan siswa kurang dilibatkan langsung siswa pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran akan kurang berkesan bagi siswa.

Dari paparan di atas sudah jelas bahwa guru kurang melakukan penggunaan model pembelajaran yang inovatif sehingga anak kurang semangat dan kurang antusias dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi beberapa masalah dalam pembahasannya diantaranya :

- a. Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif pada saat pembelajaran berlangsung.
- b. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih rendah atau di bawah KKM yang telah ditentukan, masih terlalu dominan guru pada saat kegiatan pembelajaran
- c. Pemahaman konsep pada siswa masih rendah, terbukti dimana pada saat guru memberikan pertanyaan atau soal masih terdapat siswa yang kebingungan dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang sudah dipaparkan di atas maka rumusan masalah umum sebagai berikut :

- a. Bagaimana pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar setelah siswa belajar dengan model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournaman (TGT)*?

Agar penelitian yang dilakukan berjalan dengan baik, maka rumusan masalah umum tersebut diturunkan menjadi rumusan masalah khusus sebagai berikut,:

- a. Bagaimana perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournaman* (TGT)?
 - 1) Pengertian model pembelajaran TGT
 - 2) Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT
 - 3) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT
 - 4) Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran TGT
- b. Bagaimana pemahaman dan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournaman* (TGT)?
 - 1) Pengertian pemahaman dan hasil belajar
 - 2) Hasil pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT
 - 3) Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT
- c. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournaman* (TGT)?
 - 1) Kendala yang dihadapi siswa menggunakan model pembelajaran TGT
 - 2) Kendala yang dihadapi guru menggunakan model pembelajaran TGT
 - 3) Solusi dalam menghadapi kendala pada penggunaan model pembelajaran TGT

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka tujuan penulisan dari penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan penggunaan model pembelajaran TGT

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan model pembelajaran konvensional pada siswa sekolah dasar.
- b. Mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan model pembelajaran tipe TGT
- c. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran tipe TGT

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis dapat membrikan pengetahuan dan informasi mengenai model pembelajaran TGT dan cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Teori Secara Praktis

1) Bagi Guru

Untuk memberikan informasi tambahan mengenai model pembelajaran tipe TGT kepada guru demi meningkatkan profesionalisme nya dalam karirnya dan memberikan gambaran permasalahan yang dihadapi peserta didik ketika pembelajaran dilakukan di dalam kelas

2) Bagi Sekolah

Sebagai penentu dan masukan dalam mengembangkan kurikulum sekolah dan kualitas belajar siswa

3) Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai model pembelajaran TGT

D. Definisi Variabel

1. Peranan Guru dalam Penggunaan Model Pembelajaran

Guru dan model pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Guru merupakan pembimbing yang mengarahkan siswa untuk mencapai keberhasilannya dalam bidang pendidikan, guru menjadi faktor utama dalam menentukan dan membantu siswa dalam mencapai tujuannya, melalui guru inilah akan mengarahkan siswa menjadi seseorang yang berhasil dalam bidang pendidikan. Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dan pendidikan maka guru harus menyampaikan berbagai materi pembelajaran kepada siswa, salah satu cara agar materi mudah disampaikan oleh guru adalah menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Peran guru dalam perencanaan pembelajaran ialah guru dituntut untuk menyusun kegiatan pembelajaran dengan baik berupa RPP yang berisi prosedur tahapan-tahapan kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai kompetensi dasar,

sedangkan peran guru sebagai pelaksana yaitu guru membimbing siswa untuk melaksanakan semua tahapan atau sintaks dalam pembelajaran dengan baik dan tertib.

Model pembelajaran akan memberikan konsep berupa fase-fase kegiatan belajar yang harus dilakukan demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini akan berhasil bilamana terdapat peran guru di dalamnya. Peran guru dalam penggunaan model pembelajaran ini amatlah penting di mana, guru harus mengelola pembelajaran dengan baik tentunya dengan pemilihan model yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan dan guru berperan dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model yang telah ditentukan sebelumnya, dengan bantuan gurulah model pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa akan berjalan, tentunya dengan mengikuti tahapan dan prosedur yang telah dirancang sebelumnya.

2. Model Pembelajaran *Team Games Turnamen* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan model pembelajaran berkelompok yang dimana guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada kelompok siswa atau tim mengenai materi yang sudah disampaikan dalam pembelajaran dan bagi tim yang menjawab dengan benar akan mendapatkan point sebagai nilai dalam permainan tersebut, selanjutnya akan diadakan turnamen dalam menentukan tim mana yang akan menjadi juara dalam turnamen tersebut model TGT ini dipilih agar dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar supaya siswa tidak merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan untuk dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman pada diri siswa. Penggunaan model pembelajaran harus dilakukan berdasarkan sintak pada model tersebut, adapun sintaks atau tahapan dari model pembelajaran TGT yang dapat dipersiapkan dan dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1.6
Sintak Model Pembelajaran TGT

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap I Penyajian Kelas	Menyajikan informasi/materi pokok pembelajaran secara singkat sesuai dengan kompetensi dasar	Mengikuti penyajian materi yang diberikan guru dengan fokus dan seksama
Tahap II Teams (Kelompok)	Membentuk kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4-6 siswa	Belajar secara berkelompok, mendalami materi, dan latihan melakukan permainan akademik untuk menjawab pertanyaan bernomor dalam kelompok
Tahap III Tournamen	Memberikan tantangan dengan pertanyaan bernomor yang dilakukan setiap akhir unit pembelajaran	Mewakili kelompok melakukan permainan akademik dengan menjawab pertanyaan bernomor dalam turnamen yang sudah disediakan oleh guru
Tahap IV Penghargaan Kelompok	Memberi penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru

Sumber : Slavin (dalam Pujiastuti tahun 2012)

3. Pemahaman dan Hasil Belajar

Pemahaman merupakan salah satu keberhasilan pada ranah kognitif dimana siswa mampu menyebutkan kembali hasil yang diperolehnya atau siswa dapat menyampaikan kembali materi pembelajaran yang diberikan guru kepadanya sedangkan, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Hasil belajar ini dapat berupa perubahan pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran, tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru, anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

E. LANDASAN TEORI

1. Peranan guru dalam penggunaan Model Pembelajaran

Guru merupakan komponen utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran, guru berperan penting dalam proses pembelajaran, melalui guru lah arah pembelajaran akan terbentuk. Peran guru dalam pembelajaran menurut Sanjaya (2014, hlm. 21-31) menyatakan bahwa peranan guru dalam proses pendidikan diantaranya : Guru Sebagai Sumber Belajar, Guru Sebagai Fasilitator , Guru Sebagai Pengelola, Guru Sebagai Demonstrator , Guru Sebagai Pembimbing, dan Guru Sebagai Motivator.

Selama proses belajar mengajar berlangsung guru dituntut untuk dapat memiliki pengetahuan yang luas dan senantiasa menjadi pribadi yang selalu belajar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Dalam proses pembelajaran guru pun harus menguasai strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak diberikan kepada siswa.

Model pembelajaran amatlah penting diterapkan oleh guru ketika melakukan proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas, model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik anak, pengelolaan kelas, beserta materi yang hendak disampaikan, dengan penerapan model pembelajaran ini diharapkan tujuan pembelajaran akan semakin mudah untuk dicapai.

Istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. “Pada pembelajaran istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model berfungsi sebagai pedoman bagi pembelajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. “ Ruhiyat (2014, hlm. 139)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan jalannya pembelajaran secara konseptual agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model dapat menggambarkan tingkat terluas dari suatu kondisi pembelajaran, dari suatu model yang ditentukan atau yang dipilih maka akan mampu menentukan instrumen pembelajaran lainnya seperti: pengelolaan kelas, media pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan bahkan menyusun kurikulum pembelajaran.

Berbicara mengenai model pembelajaran Marsha Well dsn Bruce Joyce (dalam Ruhiyat 2014, hlm. 139)” yang menjadi kunci keberhasilan yang perlu dipahami dalam model pembelajaran diantaranya adalah kita harus memahami mengenai Sintaks daripada model yang kita gunakan.” Sintaks dapat diartikan sebagai langkah-langkah, fase-fase atau urutan kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa sintaks adalah langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai dengan model pembelajaran yang kita gunakan guna mencapai tujuan pembelajaran .

Berkaitan dengan model pembelajaran maka peran guru adalah membimbing jalanya proses belajar mengajar agar sampai kepada tujuan yang dicita-citakan, guru harus dapat membimbing siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, mengerjakan tugas dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka. Selain sebagai pembimbing guru berperan sebagai pengelola, guru harus dapat mengelola model pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan keadaan kelas, karakteristik anak, serta materi yang hendak disampaikan sehingga tidak terjadi kesalah pahaman dalam menerima materi dan materi pembelajaran dapat mudah diterima oleh siswa.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournamen (TGT)*

a. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *cooperative* merupakan satu dari beberapa model yang ada dalam model pembelajaran yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Ruhiyat (2014, hlm. 140) “Cooperative mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperative terjadi pencapaian tujuan secara bersama-sama yang sifatnya merata dan menguntungkan setiap anggota kelompoknya.”

Menurut Rusman(dalam Rohman 2018, hlm. 21) *Cooperative Learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok heterogen.

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran di mana lebih menekankan kepada belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan stuktur kelompok yang bersifat heterogen “ Slavi (dalam Ruhiyat 2014, hlm. 140)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil bisa beranggotakan empat sampai enam orang dengan pemilihan anggota yang heterogen dengan prinsip kerja bekerja sama untuk mencapai tujuan.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative*

Menurut Lundgren dkk (dalam Ruhiyat 2014, hlm. 142) karakteristik atau unsur-unsur pada model pembelajaran *Cooperative* adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan”.
- 2) Pembelajaran memiliki tanggung jawab kepada pembelajaran lainnya dalam kelompok, disamping tanggung jawab diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Pembelajaran haruslah berpandangan bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama
- 4) Pembelajaran haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya
- 5) Pembelajaran akan diberikan evaluasi atau penghargaan yang akan berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok
- 6) Pembelajar berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Pembelajar akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani di dalam kelompoknya.

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas diharapkan akan memberikan wawasan kepada pendidik agar mampu menerapkannya model pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Adapun tujuan dari pembelajaran *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut :

1) Hasil Belajar Akademik

Melalui model pembelajaran ini anak akan mampu memecahkan masalah-masalah yang sulit dengan konsep kerja secara kelompok bersama dengan teman-teman lainnya dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pemecahan suatu masalah.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Dengan konsep pembelajaran secara berkelompok maka akan gilanglah rasa perbedaan pada diri individu seperti misalnya perbedaan suku, budaya, tingkat sosial, maupun kecerdasan. Kaeran pembelajaran model ini merupakan pembelajaran kelompok yang pemilihan anggotanya secara heterogen sehingga anak akan mulai belajar cara untuk berinteraksi dengan banyak orang tanpa memandang perbedaan diantara mereka.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Penting bagi seorang anak untuk memiliki keterampilan sosial, dengan pembelajaran berkelompok ini siswa akan berinteraksi dengan banyak orang dan belajar bertanggung jawab atas pekerjaanya ciri utama dalam model pembelajaran ini adalah kerjasama tim yang tinggi. Dengan memiliki keterampilan sosial kelak anak akan siap dan mampu untuk hidup di masyarakat dengan baik.

d. *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran *cooperative learning*, mengingat bahwa model pembelajaran *cooperative learning* memiliki banyak tipe dan salah satu tipenya yaitu TGT.

Menurut Wahyuni (2015, hlm. 3) “Model pembelajaran kooperatif TGT adalah metode dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka

Julianto (dalam Prameswari, 2018, hlm. 299), TGT juga diartikan sebagai 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.

Menurut Ruhayat (2014, hlm. 148) pengertian TGT adalah sebagai berikut

Teams Games Tournament (TGT) merupakan jenis pembelajaran *cooperative* yang paling sederhana, pembelajaran dengan memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point pada skor mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pembelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari pembelajaran yang disampaikan di dalam kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT adalah jenis pembelajaran yang

menekankan pada keaktifan siswa dalam bekerja secara kelompok untuk bersaing dengan anggota tim yang lain untuk mendapatkan point, dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Terdapat lima komponen utama dalam TGT, lima komponen utama itu adalah sebagai berikut :

1) Penyajian Kelas

Penyajian dilakukan oleh guru, dimana guru memberikan materi kepada seluruh siswa dan siswa harus dapat memperhatikanya dengan baik karena akan dijadikan pertanyaan-pertanyaan pada saat game dimulai dan akan menambah skor tiap kelompok biala mana dapat menjawab dengan benar.

2) Kelompok

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang yang heterogen, tidak memandang perbedaan jenis kelamin, suku, budaya , tingkat sosial ataupun kecerdasan. Kelompok disusun agar kelak tiap anggota kelompok dapat bekerjasama satu sama lain dalam game saat dimulai.

3) Turnament

Guru membagi beberapa kelompok ke dalam meja turnament. Setiap kelompok menduduki meja tournament yang sudah disediakan oleh guru.

4) Penghargaan Kelompok

Guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok atau tim yang memiliki skor tertinggi pada saat permainan dilakukan.

e. Sintaks Atau Cara Kerja TGT

Menurut Warsono dan Hariyanto (2016, hlm. 198) mengemukakan ada beberapa sintaks dalam TGT diantaranya :

- 1) Permainan biasanya dilakukan dengan menggunakan meja-meja setiap meja terdiri dari 3 orang siswa yang mewakili tim berbeda. Permainan terdiri dari sejumlah pertanyaan yang dirancang guru untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang konten materi tertentu. Permainan berupa kartu-kartu soal yang diberi nomor, setiap siswa perwakilan tim mengambil kartu soal tersebut dan berusaha menjawabnya. Setiap tim diberikan kesempatan untuk berlatih

- 2) Turnamen merupakan stuktur terkait pelaksanaan permainan tersebut. Biasanya dilaksanakan pada minggu terakhir setiap pembelajaran, setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru nantinya guru akan mengambil beberapa kelompok yang memiliki skor tertinggi dan perwakilan kelompok yang memiliki skor tertinggi tersebut duduk di atas meja-meja untuk di pertandingkan kembali .
- 3) Guru dapat memberikan penghargaan terhadap siswa yang memiliki skor tertinggi.

3. Pemahaman dan Hasil Belajar

Pemahaman adalah keadaan dimana siswa tidak hanya tahu dan hafal mengenai materi yang telah guru sampaikan tetapi siswa dapat menjelaskan kembali mengenai materi yang telah diterimanya menggunakan pemahaman dan bahasanya sendiri. Menurut Daryanto (2008, hlm. 106) menyatakan bahwa “pemahaman adalah kemampuan mengerti apa yang telah guru ajarkan, mengetahui mengenai materi yang dibicarakan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa menghubungkan kepada hal-hal lain.”

Menurut Bloom yang dikemukakan dalam Deliyani (93, hlm. 2019) menyatakan terdapat tujuh indikator pemahaman, adapun indikator dari pemahaman tersebut adalah :

1. Menyatakan kembali suatu konsep.
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifatnya.
3. Memberikan contoh dan non contoh dari sebuah materi.
4. Mengembangkan suatu konsep.
5. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi.
6. Memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu
7. Mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali mengenai materi atau konsep yang telah diterimanya dengan menggunakan gaya bahasa sendiri, adapaun siswa dikatakan paham bila mana siswa telah memenuhi indikator pemahaman yang telah ditentukan.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dalam proses pembelajaran apakah model pembelajaran yang diterapkan berhasil atau pun kurang berhasil .Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar dalam penelitian ini berupa nilai, yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa”. Fauzi, Ahmad (2017, hlm. 2).

Gagne & Briggs seperti disebutkan dalam Suprihatiningrum (2016, hlm. 37) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*).”

Menurut Bloom (dalam Novialiswati, 2018, hlm. 166) menyatakan bahwa” hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, mental, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencangkup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif tertentu, ranah afektif berkaitan dengan perubahan sikap yang berkaitan dengan mental dan respon fisik”.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran, adapun indikator dari hasil belajar itu sendiri adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif meliputi : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi.
2. Ranah afektif meliputi : penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
3. Ranah psikomotorik meliputi : *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Sumber : Moore (dalam Ricardo, 2017, hlm. 194).

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada diri siswa baik dalam perubahan ranah kognitif, psikomotorik, ataupun afektif dari pengalamn-pengalaman baru yang diterimanya.

F. Metode dan Desain Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan merupakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian pada penelitian kali ini adalah studi kepustakaan (*library research*). Penelitian studi kepustakaan (*library research*) merupakan jenis penelitian dengan bersumber kepada data-data dan informasi berkaitan dengan objek penelitian, sumber data dapat berupa buku, jurnal, makalah, ensiklopedia, koran, media web dan berbagai sumber akurat lainnya. Menurut Melfianora bahwa “studi kepustakaan merupakan penelitian yang dilakukan hampir sama dengan penelitian kualitatif pada umumnya tetapi sumber dan metode pengumpulan data bersumber dari data dan informasi yang mengambil dari pustaka.”

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian studi kepustakaan adalah jenis penelitian yang cara menjawab objek penelitian dari berbagai sumber pustaka, baik bersumber dari buku, jurnal, makalah, majalah, ensiklopedia dan sumber pustaka lainnya.

a. Ciri Utama Studi Kepustakaan

Terdapat ciri utama dalam penelitian studi pustaka, menurut Zed, Mustika(2014, hlm. 4-5) terdapat setidaknya empat ciri utama dari metode penelitian kepustakaan diantaranya :

- 1) Peneliti berhubungan langsung dalam teks atau data-data dan bukan mendapatkan informasi berdasarkan penelitian langsung kelapangan, wawancara, saksi mata dan lainnya melainkan data yang diperoleh bersumber dari pustaka.
- 2) Teknik membaca pada penelitian kepustakaan merupakan bagian yang fundamental dalam penelitian.
- 3) Data pustaka bersifat siap pakai
- 4) Kondisi data pustaka tidak dibatasi ruang dan waktu, peneliti berhadapan dengan info statis, data yang telah kita temukan merupakan data mati yang tersimpan dalam rekaman tulisan.

b. Langkah-Langkah Penelitian Studi Kepustakaan

Menurut Zed (2009, hlm. 16-23) terdapat delapan langkah-langkah yang harus ditempuh oleh peneliti yang menggunakan studi kepustakaan langkah-langkah tersebut diantaranya :

- 1) Mendaftar semua variabel yang hendak diteliti.
- 2) Mencari pengertian pada setiap variabel.
- 3) Memilih deskripsi dari bahan-bahan yang diperlukan dari berbagai sumber yang tersedia.
- 4) Memeriksa indeks yang memuat variabel dan topik masalah yang hendak akan diteliti oleh peneliti.
- 5) Mencari data-data dan informasi yang relevan dengan masalah yang akan diteliti, data tersebut berasal dari buku, jurnal, biografi dan lain sebagainya.
- 6) Setelah peneliti menemukan informasi yang relevan, tahap selanjutnya adalah mereview dan menyusun bahan pustaka sesuai dengan kepentingan dan relevansinya sesuai dengan masalah yang hendak akan diteliti.
- 7) Bahan-bahan informasi yang diperoleh kemudian dibaca secara mendalam, dicatat, diatur dan ditulis kembali guna mendapatkan data dengan hasil yang diolah dengan baik sehingga menghasilkan informasi yang sesuai dengan apa yang hendak diselesaikan dalam penelitian.
- 8) Terakhir adalah proses penulisan penelitian dari bahan-bahan yang telah terkumpul dijadikan satu dalam sebuah konsep penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian studi kepustakaan terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh melalui pengamatan secara langsung dan data tersebut bersifat orsinil, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung, melainkan data yang diperoleh dari pihak kedua dan data tidak bersifat orsinil.

Penelitian kali ini menggunakan sumber data sekunder, di mana data yang diperoleh merupakan data dari pihak kedua dan bukan bersumber dari pengamatan langsung melainkan bersumber pada buku, jurnal, makalah, dan berbagai data

kepuustakaan lainnya. Adapun jenis data sekunder yang digunakan oleh oeneliti berupa kumpulan buku dan jurnal diantaranya :

- a. Strartegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Karya Wina Sanjaya (2014)
- b. Penelitian Studi Kepustakaan. Penyamaan Persepsi Penelitian Studi Kepustakaan di Lingkungan FKIP UNPAS. Karya Poppy Yaniawati (2020). Powerpoint.
- c. Metode Penelitian Kepustakaan Karya Mustika Zed (2014).
- d. Pembelajaran Terpadu Karya Hj. Euis Suherti dan Siti Maryam Rohomah (2018)
- e. Model Pembelajaran Efektif Gagu Guru Kreatif. Karya Ruhiyta (2014).
- f. Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013 Karya Nurdyansyah dan Eni Fariyarul Fayuni (2016)

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, sehingga teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan kumpulan data literaur yang sesuai dengan objek-objek pembahasan yang dimaksud, adapun sumber literatur biasanya terdiri dari kumpulan buku, jurnal, makalah, ensiklopedia dan lain sebagainya. Menurut menurut Yaniawati (2020) teknik pengumpulan data dibagi menjadi teknik *editing*, *organizing*, dan *finding* adapun pengertianya sebagai berikut :

a. Editing

Editing merupakan pemeriksaan kembali terhadap data ang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lainnya.

b. Organizing

Organizing merupakan teknik mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan.

c. Finding

Finding merupakan teknik melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan kaidah yang telah ditentukan sehingga diperoleh kesimpulan untuk menjawab setiap permasalahan pada penelitian.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan adalah analisis isi, yaitu penelitian yang bersifat pembahasan terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak. Terdapat lima jenis analisis data yang dapat dilakukan dalam penelitian kepustakaan diantaranya : deduktif, induktif, interpretatif, komparatif, dan historis. (Yaniawati 2020). Pada teknik penelitian kali ini peneliti menggunakan data deduktif dan induktif, pengertian mengenai data deduktif dan induktif sebagai berikut :

a. Deduktif

Data deduktif merupakan data yang diperoleh dari fakta-fakta yang bersifat umum lalu ditarik menjadi satu kesimpulan yang bersifat khusus. Pada pelaksanaannya peneliti mengumpulkan beberapa fakta-fakta umum dari berbagai teori yang berkaitan dengan yang hendak dibahas dalam penelitian kemudian dari teori tersebut disimpulkan oleh peneliti menjadi semua fakta yang bersifat khusus.

b. Induktif

Data induktif merupakan data yang diperoleh dengan cara menarik kesimpulan dari sesuatu yang kongkrit menuju kepada hal-hal yang bersifat abstrak. Peneliti mengumpulkan beberapa teori bersifat khusus tentunya teori yang sesuai dengan yang akan dikaji dari berbagai literatur menjadi suatu kesimpulan yang bersifat umum

G. Sistematika Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah
2. Batasan Masalah
3. Rumusan Masalah
 - a. Rumusan Masalah Umum
 - b. Rumusan Masalah Khusus

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

D. Definisi Variabel

- E. Landasan Teori
- F. Metode Penelitian
 - 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian
 - 2. Sumber Data
 - 3. Teknik Pengumpulan Data
 - 4. Analisis Data
 - 5. Sistematika Pembahasan

BAB II KAJIAN MASALAH 1

- A. Kajian Teori
 - 1. Pengertian model pembelajaran TGT
 - 2. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT
 - 3. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT
 - 4. Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran TGT
- B. Jawaban Terhadap Rumusan Masalah
- C. Penguatan terhadap rumusan masalah
- D. Saran

BAB III KAJIAN MASALAH 2

- A. Kajian Teori
 - 1. Pengertian pemahaman dan hasil belajar
 - 2. Hasil pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT
 - 3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT
- B. Jawaban terhadap rumusan masalah
- C. Penguatan terhadap rumusan masalah
- D. Saran

BAB IV KAJIAN MASALAH 3

- A. Kajian Teori
 - 1. Kendala yang dihadapi siswa menggunakan model pembelajaran TGT
 - 2. Kendala yang dihadapi guru menggunakan model pembelajaran TGT
 - 3. Solusi dalam menghadapi kendala pada penggunaan model pembelajaran TGT
- B. Jawaban terhadap rumusan masalah

- C. Penguatan terhadap rumusan masalah
- D. Saran

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran