

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, baik yang tinggal di perkotaan maupun pedesaan, baik yang berpenghasilan tinggi maupun rendah. Pendidikan yang ada di Indonesia harus menyentuh seluruh lapisan masyarakat, demi mewujudkan tujuan atau cita-cita bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang telah tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Menurut Poerbakawatja dan Harahap, Poerwanto dan Winkel (dalam Syah, M, 2010, hlm. 33) masing-masing mengartikan bahwa, 'Pendidikan adalah usaha yang disengaja dalam bentuk perbuatan, bantuan dan pimpinan orang dewasa kepada anak-anak agar mencapai kedewasaan.' Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan pendidikan merupakan proses menuju kedewasaan atau perubahan tingkah laku dari yang tidak baik menjadi baik, secara sadar dan terencana. Adapun definisi pendidikan secara umum tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 (dalam Syarifudin & Nur'aini, 2008, hlm. 179) yang berbunyi, 'Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.' Salah satu aspek yang memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah disebutkan di atas adalah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan cara yang ditempuh oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 20 menyatakan bahwa, "Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Berdasarkan konsep tersebut, dalam kata pembelajaran terkandung dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Menurut Djamarah (2011, hlm. 13) belajar pada hakikatnya adalah, "Serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu

perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.”

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berkaitan dengan upaya membelajarkan siswa agar berkembang potensi intelektual yang ada pada dirinya. Ini berarti bahwa pembelajaran menuntut terjadinya komunikasi dua arah atau dua pihak yaitu pihak yang mengajar, dalam hal ini adalah guru sebagai pendidik dengan pihak yang belajar yaitu siswa sebagai peserta didik. Pembelajaran harus berlandaskan suatu sistem agar guru dan siswa dapat saling berinteraksi dan adanya interelasi dengan sistem tersebut. Namun dalam praktik pembelajaran di sekolah, guru cenderung mendominasi proses pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dengan metode mengajar konvensional yang masih menjadi andalan guru dalam menjelaskan materi, sedangkan siswa lebih banyak diam mendengarkan atau bahkan pura-pura mendengarkan karena takut kepada guru.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat komponen-komponen pendukung yang harus dipenuhi, salah satu yang harus dibuat oleh guru adalah perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, karena kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan nasional akan dijabarkan ke dalam perencanaan pembelajaran yang kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Martiyono (2012, hlm. 37), “Kurikulum secara umum dapat diartikan sebagai pengalaman siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah di bawah bimbingan lembaga pendidikan (sekolah).”

Definisi kurikulum juga tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, 2013, hlm. 1) yang menyebutkan bahwa, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.”

Kurikulum yang berlaku di Indonesia selalu mengalami perubahan. Saat ini, kurikulum yang sedang dijalankan oleh sistem pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Martiyono (2012, hlm. 39), “KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di

masing-masing satuan pendidikan.” Dalam penyusunan KTSP bagi tingkat pendidikan dasar dan menengah mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi. Masih menurut Martiyono (2012, hlm. 39), “KTSP terdiri atas tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur, dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan dan silabus.”

Dalam struktur dan muatan KTSP, matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk kedalam kelompok matapelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri.

S. Nasution (dalam Hanifah, 2009, hlm. 121) mendefinisikan bahwa, ‘IPS sebagai pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah matapelajaran sosial.’ Sedangkan menurut Soemantri (dalam Hanifah, 2009, hlm. 121), ‘IPS mempunyai arti sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, Tingkat Menengah.’ Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah penyederhanaan dari cabang-cabang ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada pendidikan tingkat dasar dan menengah.

IPS memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, selain itu juga agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu dan memecahkan masalah dalam kehidupan masyarakat, melatih memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta dapat memiliki kemampuan berkomunikasi sehingga dapat bersaing di era global.

Selain itu ada pula 3 kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu.

a. Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Setiap manusia sudah diberi akal, maka dengan akalnya itulah manusia dapat berpikir. Namun dalam proses berpikir tersebut tergantung pada kesadaran

manusia tentang apa yang akan dijadikan objek berpikirnya. “Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemasyarakatan” (Sapriya, dkk. 2006, hlm. 19).

Udin S. Winataputra (dalam Sapriya, dkk. 2006, hlm. 19) mengemukakan bahwa, ‘Dimensi intelektual merujuk pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan proses berpikir atau pembelajaran yang menyangkut proses kognitif bertaraf tinggi dari mulai kemampuan pemahaman sampai evaluasi.’

b. Pengembangan Nilai dan Etika Sosial.

Selain pengembangan kemampuan berpikir yang didominasi oleh aspek kognitif, pembelajaran IPS juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek afektif. S. Hamid Hasan (dalam Sapriya, dkk. 2006, hlm. 24) mengartikan nilai sebagai, ‘Sesuatu yang menjadi kriteria suatu tindakan, pendapat atau hasil kerja itu bagus/positif atau tidak bagus/negatif.’

Idealnya pembelajaran yang dilaksanakan harus terpusat pada siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nasar (dalam Septian, 2014, hlm. 4) menyebutkan bahwa.

Sebagai pusat belajar, siswa harus lebih aktif berkegiatan untuk membangun suatu pemahaman, keterampilan, dan sikap/perilaku tertentu (*Active Learning*). Aktivitas siswa menjadi penting ditekankan karena belajar itu pada hakikatnya adalah proses yang aktif di mana siswa menggunakan pikirannya untuk membangun pemahaman (*constructivism approach*).

Dengan demikian, seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran agar dapat menarik minat siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan agar tujuan pembelajaran IPS di SD dapat tercapai, yaitu guru harus memilih strategi, pendekatan, metode, model, atau media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan karakteristik siswa di kelas tersebut.

Pada umumnya, kegiatan pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih didominasi dengan metode ceramah. Hal ini tentu saja membuat jenuh siswa,

sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam matapelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar pada matapelajaran IPS dapat diakibatkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gumilar (2011, hlm 5.), terdapat dua faktor yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada matapelajaran IPS, yaitu.

Faktor yang berasal dari guru, meliputi cara penyampaian materi biasanya disampaikan secara konvensional, terlalu berpusat pada buku paket, jarang menggunakan media pembelajaran dan kadang tidak merencanakan dengan baik suatu pembelajaran (tidak membuat RPP). Sedangkan faktor yang berasal dari siswa, diantaranya adalah niat siswa yang kurang dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 11 September 2014 terhadap siswa siswi kelas IV-A SDN Bantargebang I pada matapelajaran IPS, materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya, ditemukanlah beberapa masalah yang terjadi selama proses kegiatan pembelajaran. Berikut adalah masalah yang ditemukan ketika pengambilan data awal.

Tabel 1.1
Deskripsi Pembelajaran
(Data Awal)

No.	Kinerja Guru	Aktifitas Siswa
1	Guru tidak membuat RPP	Dampak : Kegiatan belajar siswa tidak terencana.
2	Media: a. Guru terlalu ketergantungan pada buku paket dan LKS.	Dampak: a. Siswa tidak bisa menemukan sendiri pengetahuan yang bermakna.
3	Pengelolaan Kelas: a. Guru kurang menguasai kelas. b. Guru tidak mengontrol siswa saat pengerjaan tugas karena hanya duduk di kursinya. c. Guru terlalu tegas ketika menjelaskan materi	Dampak: a. Siswa tidak bisa diatur. b. Ada siswa yang kurang memperhatikan (sibuk sendiri) ketika guru menjelaskan. c. Siswa tegang dan takut saat proses pembelajaran
4	Metode: Guru menggunakan metode belajar yang tradisional, yaitu ceramah.	Dampak: a. Siswa tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. b. Ketika proses tanya jawab, siswa pasif.
5	Pendekatan: Guru hanya memperhatikan siswa yang	Dampak: Siswa yang kurang mampu atau kurang
No	Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
	pintar saja.	memahami, mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

6	Model: Guru tidak menggunakan model pembelajaran.	Dampak: Pembelajaran yang dialami siswa tidak terarah dan bermakna.
---	--	--

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa masalah yang timbul adalah pada kinerja guru, yaitu tidak adanya RPP, media, pengelolaan kelas, metode, pendekatan dan model pembelajaran. Kurangnya kinerja guru dalam proses pembelajaran, secara langsung berdampak pada aktivitas siswa. Masalah-masalah tersebut mengakibatkan menurunnya perolehan hasil belajar siswa.

Berikut adalah data nilai siswa kelas IV-A SDN Bantargebang I pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya yang diperoleh ketika pengambilan data awal dengan menggunakan instrumen tes pada tanggal 24 Oktober 2014.

Tabel 1.2
Hasil Belajar Siswa
(Data Awal)

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Abigail Putri Maresa	61,5		√
2	Aisah Nur Rohmah	42,3		√
3	Aliya Hana S.	80,7	√	
4	Anisah Fitri	76,9	√	
5	Ardiansyah	46,1		√
6	Asep A. Wahyu	46,1		√
7	Bayu Tri Nugroho	80,7	√	
8	Daniel Firmansyah	28,1		√
9	Daus Van David S.	73,1	√	
10	Della Nurcahyani	48,4		√
11	Diah Ajeng K	73,1	√	
12	Fadhilah Dwi R	57,7		√
13	Fania Nursabila	44,2		√
14	Inas Rahma Alifia	76,9	√	
15	Irfan Afandi	42,3		√
16	M. Al Ghifari	65,3		√
17	M. Naufal Ramadani H	94,2	√	
18	Moh. Khoirul Abdillah	68,7		√
19	M. Raihan Wahidin	36,5		√
20	Nabila Shawa S	34,6		√
21	Naswa Rahmadany	51,9		√
No	Nama Siswa	Kelas	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
22	Putri Zalvi Asni	65,3		√

23	Richo Afriansayah	82,6	√	
24	Rizan Andrian Ali	53,8		√
25	Sarmila Dwi S	42,3		√
26	Satria Zakkie M	76,9	√	
27	Umar Husen	67,3		√
	Jumlah		9	18
	Persentase		33,33%	66,67%

Berdasarkan hasil pengambilan data awal yang dilakukan menggunakan instrumen tes pada tanggal 24 Oktober 2014 dapat dilihat bahwa dari 27 siswa yang mengikuti tes, hanya 9 siswa saja yang tuntas, sementara 18 siswa tidak mencapai target KKM matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah ditentukan, yaitu 69. KKM matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini didapat berdasarkan hasil kesepakatan antara guru kelas dengan kepala sekolah yang disesuaikan dengan kompleksitas, daya dukung dan intake siswa.

Mengingat rendahnya hasil belajar siswa, serta permasalahan yang ada pada kinerja guru, maka peneliti memfokuskan pada permasalahan penerapan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Suprijono (2012, hlm. 46), "Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial." Menurut Arends (dalam Suprijono, 2012, hlm. 46), "Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas."

Model pembelajaran yang baik adalah model yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis. Siswa SD cenderung lebih mudah menerima pelajaran jika menggunakan metode permainan yang dapat menarik minat, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri atau karakteristik perkembangan pada fase anak-anak yang berlangsung antara usia 6-12 tahun.

Menurut Syah (2010, hlm. 50) karakteristik atau ciri-ciri umum perkembangan pada fase anak-anak antara usia 6-12 tahun, yaitu.

1. Memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok sebaya
2. Keadaan fisik yang memungkinkan atau mendorong anak memasuki dunia permainan dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani
3. Memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol dan komunikasi yang luas

Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Cooperative Learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, instruksi dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokan siswa berdasarkan kemampuannya yang beragam ke dalam tim atau kelompok, sedangkan instruksi berbentuk pertanyaan atau kuis yang berbentuk kartu soal dengan lembar tugas tertentu. Menurut Slavin (2013, hlm.14), “Model *Cooperative Learning* tipe TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.” Seperti yang telah dikemukakan oleh Slavin bahwa model *Cooperative Learning* tipe TGT memiliki kesamaan dengan model *Cooperative Learning* tipe STAD. Kedua model ini menggunakan konsep kerja tim, yang membedakan hanya pada proses evaluasi. Model *Cooperative Learning* tipe STAD menggunakan kuis yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa secara individual namun nilai atau hasilnya akan berpengaruh pada prestasi kelompok. Sedangkan pada model *Cooperative Learning* tipe TGT menggunakan kuis yang dikemas dalam bentuk turnamen sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Alasan digunakannya model *Cooperative Learning* tipe TGT ini adalah karena model ini memiliki banyak kelebihan dalam proses pembelajaran. Model ini dapat membuat siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa juga dapat melatih sikap kerjasama, toleransi dan kemampuan berkomunikasi melalui diskusi, selain itu peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator.

Berdasarkan uraian tersebut, maka guru harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan berbagai pendekatan, strategi, metode, model serta teknik

pembelajaran yang mendidik dan memotivasi siswa untuk belajar. Namun demikian, fakta menunjukkan bahwa di sekolah belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Dampaknya adalah tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai sesuai dengan harapan. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya.”**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV-A SDN Bantargebang I, Kecamatan Bantargebang, Kota Bekasi Tahun Pelajaran 2014/2015)

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan data awal yang diambil di kelas IV-A SDN Bantargebang I Kecamatan Bantargebang Kota Bekasi maka permasalahan yang muncul yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada matapelajaran IPS, materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya.

Penelitian ini difokuskan pada kajian model pembelajaran yang dianggap baik dan sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya, dengan rincian rumusan pertanyaan sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya bagi siswa kelas IV SD?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya bagi siswakesel IV SD?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya bagi siswa kelas IV SD?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 September 2014 di kelas IV-A SDN Bantargebang I, masalah yang timbul pada saat proses pembelajaran adalah siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu saja berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum mencapai target KKM.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dirancanglah suatu proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran.

Menurut Suprijono (2012, hlm. 45), "Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional sekolah." Model pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide, serta sebagai pedoman bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, instruksi dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokan siswa berdasarkan kemampuannya yang beragam ke dalam tim atau kelompok, sedangkan instruksi berbentuk pertanyaan atau kuis yang berbentuk kartu soal dengan lembar tugas tertentu.

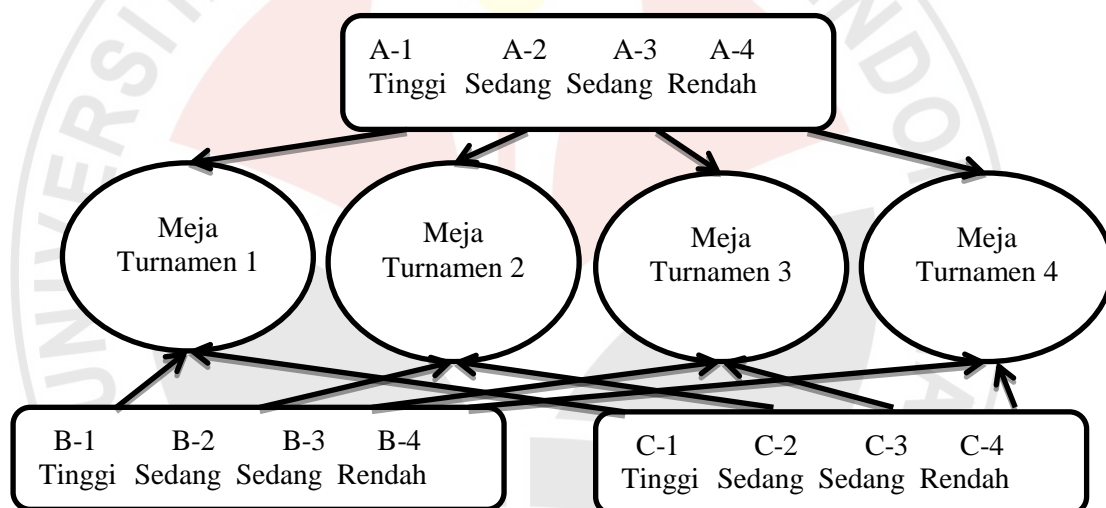
Berikut adalah kelebihan dalam menggunakan model *Cooperative Learning* tipe (TGT) menurut Holis (2013) yaitu.

- a. Meningkatkan kepekaan sosial dan kerja sama siswa dalam memecahkan masalah
- b. Siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran
- c. Siswa berpeluang untuk menunjukkan kemampuannya di hadapan teman sekelas ketika mengikuti turnamen
- d. Keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompok
- e. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok
- f. Siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru

- g. Siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar
- h. Peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator

Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2013, hlm. 169).

- a. Guru menyajikan materi
- b. Belajar dalam tim
 - 1) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok atau tim berdasarkan peringkat yang telah dibuat oleh guru
 - 2) Siswa ditugaskan untuk memahami materi yang telah disampaikan guru
 - 3) Siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka untuk menguasai materi



- 4) Siswa mempresentasikan hasil diskusinya

Gambar 1.1
Pembagian Kelompok Turnamen
 (Slavin, 2013, hlm. 168)

- c. Turnamen
 - 1) Siswa dikelompokkan kembali sesuai dengan urutan kinerja mereka dalam tim
 - 2) Penentuan nomor meja hanya diketahui oleh guru
 - 3) Siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen
- d. Rekognisi tim
 - 1) Menentukan skor tim
 - 2) Mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran, beserta target yang ingin dicapai.

a. Kinerja guru

1) Perencanaan (target 100%)

- a) Guru menyiapkan RPP
- b) Menyiapkan LKS
- c) Menyiapkan alat evaluasi
- d) Mempersiapkan media kartu soal
- e) Mempersiapkan sertifikat penghargaan kelompok
- f) Menyiapkan lembar pembagian meja turnamen
- g) Menyiapkan lembar skor *game* TGT

2) Pelaksanaan (target 100%)

a) Kegiatan awal

- a) Guru memberikan salam pembuka
- b) Guru membangkitkan semangat siswa dengan yel-yel penyemangat
- c) Guru memeriksa kehadiran siswa
- d) Guru melakukan apersepsi
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b) Kegiatan inti

Tahap I (Penjelasan Materi)

- a) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa
- b) Guru menjelaskan materi pembelajaran
- c) Guru menjelaskan kegiatan belajar kelompok

Tahap II (Belajar dalam Kelompok)

- (1) Guru membagi siswa ke dalam tujuh kelompok (heterogen), masing-masing terdiri dari empat orang
- (2) Guru menyiapkan LKS dan sumber belajar
- (3) Guru membimbing siswa selama proses diskusi

Tahap III (Turnamen/Game Akademik)

- (1) Guru kembali mengelompokkan siswa sesuai dengan kinerjanya dalam kelompok. Siswa yang berprestasi tinggi dari tiap tim dikelompokkan dalam satu meja turnamen, hal ini berlaku juga

bagi siswa yang berprestasi sedang dan rendah. Sehingga akan terbentuk empat kelompok baru yang akan mengikuti turnamen.

(2) Guru menjelaskan peraturan permainan

(3) Guru membimbing dan mengawasi jalannya permainan

Tahap IV (Rekognisi/Penentuan Skor Tim)

(1) Guru memberikan penghargaan kepada siswa

c) Kegiatan akhir

a) Guru membantu siswa dalam membuat kesimpulan

b. Aktivitas Siswa (85%)

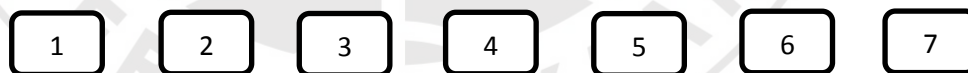
Tabel 1.3
Aktivitas Siswa pada Proses Pemberlajaran Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan	
1	Toleransi	3	Tiga deskriptor tampak	Untuk menilai indikator ini harus memperhatikan deskriptor sebagai berikut: a. Siswa menyimak pendapat teman sekelompoknya ketika berdiskusi b. Siswa mengoreksi jawaban teman kelompoknya yang salah c. Siswa menghargai hasil kerja teman sekelompoknya
		2	Dua deskriptor tampak	
		1	Satu deskriptor tampak	
		0	Tidak ada satupun deskriptor yang tampak	
2	Kerja sama	3	Tiga deskriptor terlihat	Untuk menilai indikator ini harus memperhatikan deskriptor sebagai berikut: a. Siswa ikut dalam menjawab pertanyaan LKS b. Siswa mencatat hasil diskusi kelompok c. Siswa memberikan motivasi pada anggota kelompok yang belum menjawab
		2	Dua deskriptor terlihat	
		1	Satu deskriptor terlihat	
		0	Tidak ada satupun deskriptor terlihat	
3	Kemampuan Berkomunikasi	3	Tiga deskriptor terlihat	Untuk menilai indikator ini harus memperhatikan deskriptor sebagai berikut: a. Siswa ikut dalam menjawab
		2	Dua deskriptor terlihat	
		1	Satu deskriptor terlihat	
No	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan	
		0	Tidak ada satupun	pertanyaan LKS

			deskriptor terlihat	b. Siswa aktif dalam memberikan pendapatnya c. Siswa aktif berbicara ketika mempresentasikan hasil diskusinya
--	--	--	---------------------	--

- 1) Siswa dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa dengan latar belakang kemampuan yang berbeda (kelompok asal/tim)
- 2) Tiap kelompok diberikan LKS yang harus diselesaikan bersama-sama dan harus memastikan bahwa semua anggota dalam kelompoknya mengerti materi yang ada dalam LKS
- 3) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya
- 4) Siswa kembali dibagi menjadi 4 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang siswa dengan latar belakang kemampuan yang homogen (kelompok turnamen). Ada tim dengan kemampuan akademik yang tinggi, sedang dan rendah
- 5) Siswa bermain permainan akademik dengan media kartu soal
- 6) Pada tiap meja turnamen terdapat 15 kartu soal dengan tingkat kesukaran yang berbeda
- 7) Saat turnamen, siswa memiliki 3 peran, yaitu sebagai penantang, penjawab dan pembaca soal

Ilustrasi peran pemain



Saat pemain nomor 1 berperan sebagai penantang, maka pemain nomor 2 berperan sebagai pembaca soal dan pemain nomor 3 sebagai penjawab. Proses ini berlangsung hingga seluruh pemain mendapatkan peran sebagai penantang, penjawab dan pembaca soal. Siswa yang berperan sebagai penjawab berhak untuk memilih nomor kartu soal yang akan dijawabnya. Jika ia berhasil menjawab maka akan mendapatkan tambahan 100 poin, jika jawabannya salah maka akan dikurangi 50 poin. Jika penjawab tidak bisa menjawab maka poinnya 0 dan pertanyaan akan

dilempar kepada penantang. Jika penantang dapat menjawab pertanyaan yang telah dilempar dengan benar maka ia mendapatkan tambahan 50 poin, tapi jika jawabannya salah maka ia hanya mendapatkan tambahan 20 poin. Poin yang didapatkan oleh tiap pemain akan disumbangkan pada kelompok asalnya.

- 8) Turnamen ini berlangsung selama 2 putaran untuk menentukan poin yang didapat tiap pemain yang akan diakumulasikan menjadi poin kelompok asalnya.
- 9) Kelompok asal yang memiliki jumlah poin terbanyak akan mendapatkan penghargaan dari guru

c. Hasil belajar (85%)

Hasil belajar siswa pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya diharapkan akan meningkat dengan KKM matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah ditentukan, yaitu 69.

$$\frac{\text{jumlahsiswayangdiperkirakantuntas}}{\text{jumlahsiswasekuruhnya}} \times 100\%$$

$$\frac{23}{27} \times 100\% = 85\%$$

Karakter yang ingin dikembangkan dalam aktivitas siswa.

- a. “*Cooperativeness* merupakan sifat suka kerjasama, gotong royong yang memiliki makna sebagai tindakan dan sikap mau bekerjasama dengan orang lain untuk tujuan bersama dan keuntungan bersama” (Samani & Hariyanto, 2012, hlm. 118).
- b. “*Tolerance* atau toleransi adalah menerima secara terbuka orang lain yang tingkat kematangannya, latar belakangnya berbeda” (Samani & Hariyanto, 2012, hlm. 132).
- c. Kemampuan berkomunikasi

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini yaitu.

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam

Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya bagi Siswa Kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya bagi Siswa Kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswasetelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya bagi Siswa Kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian Ini Bagi Siswa

- a. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktifitas intelektual
- b. Meningkatkan kepekaan sosial dan kerja sama siswa dalam memecahkan masalah
- c. Pengelompokan siswa secara heterogen membuat kompetisi yang terjadi di kelas menjadi lebih hidup
- d. Meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena adanya penghargaan bagi kelompok yang tampil bagus
- e. Siswa berpeluang untuk menunjukkan kemampuannya di hadapan teman sekelas ketika mengikuti turnamen
- f. Membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran
- g. Adanya pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru

2. Manfaat Penelitian Ini Bagi Guru

- a. Peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator
- b. Sebagai acuan dan bahan evaluasi dalam mengajar
- c. Sebagai rujukan untuk melakukan inovasi dalam mengajar

3. Manfaat Penelitian Bagi Peneliti

Memberikan gambaran mengenai hasil penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran.

E. Batasan Istilah

1. ‘Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajaran anggota-anggotanya.’(Roger, dkk, dalam Huda, 2012, hlm. 29)
2. Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. (Slavin, 2013, hlm. 14)
3. “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotoris” (Sudjana, 2010, hlm. 3).
4. “Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang ada di alam dan terbentuk oleh peristiwa alam.”(Sutoyo & Agung, 2009, hlm. 21)
5. “Sosial budaya merupakan segala hal yang diciptakan oleh manusia dengan pikiran dan budinya dalam kehidupan bermasyarakat.” (Pujiati&Yuliati, 2008, hlm. 73)