

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Allah menjadikan manusia sebagai *khalifah* di bumi dengan sebaik-baiknya bentuk. Akal diberikan kepada manusia sebagai sesuatu yang sangat berharga yang menjadi pembeda antara manusia dan makhluk lainnya. Dengan akal manusia dapat berpikir dan dapat mempertimbangkan segala sesuatu yang dihadapi serta apa yang akan dilakukan. Dengan akal manusia bisa menjadi lebih mulia dari malaikat, jika manusia menggunakan akalnyanya dengan baik dan untuk hal yang baik pula. Tetapi dengan akalnyanya pula manusia bisa menjadi lebih buruk dari pada seekor hewan, apabila manusia menggunakan akalnyanya untuk hal yang tidak baik dan merugikan. Semuanya tergantung bagaimana manusia menggunakan akalnyanya. Agar manusia menggunakan akalnyanya dengan baik dan di jalan yang benar, maka manusia perlu memiliki ilmu serta pengetahuan. Ilmu dan pengetahuan menjadikan manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tahu, memahami yang benar dan salah, serta dapat membedakan baik dan buruk.

Ilmu dan pengetahuan bisa didapatkan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, agar kualitas manusia semakin hari semakin meningkat dan terciptanya manusia yang berakhlak mulia serta berguna bagi nusa dan bangsa. Supriatna dkk. (2010, hlm. 5) menjelaskan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

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, dan Negara.

Sujana (2014, hlm. 12) mengemukakan bahwa “Pendidikan merupakan sebuah sarana untuk mencapai apa yang dicita-citakan oleh manusia”. Berdasarkan pendapat tersebut, untuk mencapai apa yang dicita-citakan maka perlulah menempuh pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Lembaga formal yang mengadakan pendidikan salah satunya adalah sekolah, baik dalam jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, ataupun sekolah menengah atas.

Untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, maka perlu dilakukan usaha yang ekstra, dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada dalam lembaga pendidikan, memanfaatkan sarana dan prasarana dengan baik serta optimal, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan jenjang pendidikan, perkembangan fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan spiritual siswa. Pada jenjang sekolah dasar, ilmu sosial sudah mulai diajarkan pada siswa melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu disiplin ilmu yang membahas mengenai manusia, alam, dan sekitarnya. Hal-hal mengenai bagaimana manusia berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan alam, bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya, dan banyak lagi contoh lainnya, merupakan kajian dari ilmu pengetahuan sosial. Jadi pada intinya ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu integrasi dari cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hanifah, dkk. (2009, hlm. 121) ia mendefinisikan bahwa IPS merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. Merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, ekologi.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar (SD) merupakan salah satu modal siswa untuk menempuh kehidupan di masyarakat. Dari pembelajaran IPS siswa dapat memahami bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup seorang diri, ada kalanya ia dibutuhkan dan adakalanya ia membutuhkan orang lain. Dari pembelajaran IPS juga siswa mengetahui bahwa manusia itu beragam, yang pada akhirnya siswa harus dapat memahami dan mentoleransi perbedaan yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS di SD sebaiknya melibatkan siswa secara aktif, biarkan siswa berinteraksi dengan temannya dan lingkungan sekitarnya, berikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai filosofi bermasyarakat, ada waktunya kita dibutuhkan orang lain dan kita juga membutuhkan oranglain, dan pada akhirnya dirinya dan orang lain disekitarnya merupakan satu kesatuan walaupun pada kenyataannya mereka berbeda.

Menurut Supriatna (2010, hlm. 113) kedudukan pendidikan ilmu-ilmu sosial sebagai wahana pendidikan karena memiliki tugas mengembangkan kepribadian siswa yang utuh dan sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Pendidikan ilmu sosial dapat mengajarkan seseorang untuk memiliki sikap yang tidak hanya bermanfaat bagi dirinya tetapi juga orang lain.

Tetapi dalam kenyataannya yang terjadi di lapangan, pembelajaran IPS di SD belum sepenuhnya menggambarkan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didapat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 Desember 2015 di kelas IV pada materi Ragam Suku dan Budaya di SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan.

Adapun data hasil observasi kinerja guru pada pembelajaran IPS materi Ragam Suku dan Budaya adalah sebagai berikut:

1. Ketika diskusi kelompok, guru kurang aktif dalam membimbing dan mengawasi serta mengarahkan di dalam pembelajaran sehingga kondisi belajar cenderung kurang terarah yang menjadikan tujuan pembelajaran kurang optimal.
2. Guru menggunakan perangkat pembelajaran yang kurang menarik minat siswa dalam belajar dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar serta menumbuhkan sikap saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif serta dalam mendesain skenario pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa kurang aktif dan kreatif ketika belajar.

Guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Siswa sebagai objek bukan subjek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru sudah baik, tetapi ada beberapa aspek yang belum sesuai, di antaranya mengenai kesesuaian indikator dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar

(KD). Pada saat pelaksanaan pembelajaran, pengendalian dan pengelolaan kelas masih terlihat kurang, ketika siswa mengerjakan tugas kelompok guru kurang mengontrol siswa dengan baik, sehingga terjadi masalah yang peneliti sampaikan di atas. Dalam evaluasi juga hanya siswa yang pandai saja yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Adapun data hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi Ragam Suku dan Budaya Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa terlihat kurang antusias bahkan ada siswa yang mengantuk.
2. Saat diskusi kelompok, tidak ada interaksi yang aktif antarsiswa. Siswa malah mengerjakan tugas kelompok secara individu.
3. Hanya siswa yang dianggap unggul saja yang mempersentasikan tugas kelompok.

Dalam pembelajaran, siswa tidak sepenuhnya turut aktif dalam proses pembelajaran. Siswa belum berani untuk mengemukakan pendapat dan saling bertukar informasi ketika mengerjakan tugas kelompok. Walaupun siswa sudah dibagi kedalam beberapa kelompok, tetap saja didalam kelompok tersebut tidak terjalin interaksi yang baik, siswa hanya sibuk dengan soal yang diberikan oleh guru dan mengerjakannya secara individu. Anggota kelompok belum dibagikan secara merata sehingga di dalam kelompok lebih mendominasi siswa yang memiliki kemampuan rendah saja atau tinggi saja.

Siswa belum diberikan motivasi dan arahan oleh guru dan pembagian tugas kelompok sehingga siswa masih banyak yang mengerjakan tugas secara individu. Siswa belum sepenuhnya memiliki kesadaran untuk saling membantu dan bersama-sama dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Akhirnya hanya siswa yang dianggap pandai saja yang diandalkan dan mempersentasikan hasil pekerjaannya.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi ragam suku dan budaya. Berikut adalah hasil evaluasi siswa dalam pembelajaran IPS materi Ragam Suku dan Budaya di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS
Materi Ragam Suku dan Budaya

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	Afdan Firdaus	70	57,5		√
2	Agia Setyoko Wisnumurti	70	30		√
3	Apri Adelia	70	80	√	
4	Chandra Marfiansyah	70	30		√
5	Danella Vania Vega	70	72,5	√	
6	Fatma Nur Fadillah	70	72,5	√	
7	Gilang Ramadan	70	30		√
8	Ivi Silviana	70	45		√
9	Meilan Puspitasari	70	45		√
10	Muhamad Hayu Wibowo	70	52,5		√
11	Nadia Adriyanti	70	55		√
12	Nur Halifah	70	40		√
13	Pajri Rizki Maulana	70	45		√
14	Rahmi Nabila	70	45		√
15	Rifky Abdul Fattah	70	25		√
16	Sarah Rizky Ayudiah	70	52,5		√
17	Tita Kurnia	70	45		√
18	Wili Syaeful Iman	70	30		√
19	Zabrina Fazrin Adzani	70	45		√
20	Zahra Maharani	70	72,5	√	
Jumlah				4	16
Persentase (%)				20%	80%

Berdasarkan Tabel hasil belajar siswa di atas, dari KKM yang ditetapkan yaitu 70, dan dari siswa yang berjumlah 20 orang hanya empat orang siswa yang mencapai nilai KKM, sedangkan enam belas orang siswa belum mencapai nilai KKM. Dengan hasil demikian, maka dapat dinyatakan bahwa siswa masih belum dapat memahami pelajaran dengan baik.

Dari data hasil observasi diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum memenuhi tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam pembelajaran agar siswa dapat turut aktif dalam pembelajaran dan antusias dalam belajar. Dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan dengan bantuan perangkat pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, termotivasi dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Saefuddin (2014, hlm. 48) mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu

dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis.

Berdasarkan pendapat diatas, maka perlulah adanya model pembelajaran sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan tertata secara sistematis. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan aktivitas dan interaksi siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Lie (dalam Isjoni, 2014, hlm. 16) menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai karena masing-masing siswa dapat saling bertukar saran/pendapat dengan teman di kelompoknya untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Pembelajaran yang telah terorganisasi dengan baik, siswa dapat mengerjakan tugas dalam sebuah kelompok yang lebih besar, saling mengajari, saling menghargai, maka akan ada penguasaan yang lebih baik terhadap suatu pembelajaran yang dilakukan sendiri. Tanggung jawab yang dimiliki masing-masing siswa di dalam kelompok dan interaksi yang intens antarsesama anggota kelompok menghasilkan lebih banyak perasaan positif terhadap masalah tugas, meningkatkan hubungan antarkelompok, dan yang lebih penting adalah menghasilkan *image* diri yang lebih baik dalam diri siswa yang memiliki prestasi yang kurang baik.

Wena (2011, hlm.192) menyatakan “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam bentuk kelompok, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan pikiran demi keberhasilan pekerjaan kelompok”. Dengan sistem pengelompokan dapat meningkatkan sebagian proses pembelajaran, sebab pengelompokan dapat menyebabkan berpindahnya motivasi eksternal menuju internal. Ketika siswa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, mereka akan tertarik pada materi pembelajaran tersebut karena menyadari kepentingannya sebagai siswa terhadap materi tersebut. Siswa tidak lagi mengharapkan penghargaan dari pihak luar. Oleh karena itu, siswa akan secara aktif ikut serta

dalam pembelajaran demi kepuasan pribadi yang dikerjar siswa. Siswa akan memiliki sedikit ketergantungan pada pujian guru dan pihak lain. Motivasi internal lebih kokoh dibandingkan motivasi eksternal, karena motivasi internal akan menghasilkan peningkatan rating pembelajaran dan ingatan yang lebih kuat terhadap informasi dan keterampilan.

Slavin (dalam Isjoni, 2014, hlm. 15) mengatakan bahwa

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat sampai enam orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Rangsangan ini terbentuk karena adanya tujuan yang sama dalam menyelesaikan masalah secara berkelompok untuk bersama-sama memecahkannya.

Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa model kooperatif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar.

Dalam pembelajaran kooperatif ada juga yang dikenal dengan sebutan *Teams Games Tournaments* (TGT). TGT merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan permainan dan kompetisi dalam suatu pembelajaran. TGT memberikan kesempatan untuk siswa berkompetisi secara sportif. Akan ada interaksi antarsiswa, baik dengan satu kelompok maupun dengan kelompok lain, dengan demikian siswa akan dilatih untuk menerima siswa lain sebagai satu kelompok atau sebagai kompetitor. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slavin (dalam Huda, 2013, hlm. 197) TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif TGT memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor pada setiap tim. Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas pada setiap anggota di dalam kelompok dapat berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerjasama untuk menyelesaikannya. Sesuai dengan pernyataan Slavin (dalam Lazim, dkk., 2014) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memberikan

kesempatan siswa untuk saling membantu, berdiskusi dan saling berargumentasi untuk memperoleh pemahaman materi pembelajaran.

Model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pembelajaran karena dilihat dari penyajian kelas siswa yang biasanya hanya mendengarkan ceramah dari guru, dengan TGT yang dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil memberikan peluang untuk siswa menjadi aktif dalam belajar. Langkah berikutnya yaitu *tournament* yang berupa permainan atau kuis sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa akan lebih aktif serta melatih berpikir positif dan bekerjasama.

Untuk membantu mengoptimalkan penerapan TGT dalam pembelajaran, maka perlulah adanya perangkat pembelajaran yang mendukung. Perangkat pembelajaran yang sesuai dengan TGT adalah kartu soal, karena dengan adanya turnamen antarkelompok, maka dibutuhkan pertanyaan-pertanyaan yang cukup banyak yang disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Oleh karena itu untuk mempermudah pengelompokan soal, perlu adanya kartu soal. Kartu soal bernomor adalah perangkat pembelajaran yang mencakup kartu soal yang tertera nomor didalamnya, pertanyaan dan jawaban, serta terdapat poin juga dalam setiap pertanyaan, sehingga ketika siswa menjawab benar akan mendapat poin sesuai dengan soal yang terjawab.

Upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ragam Suku dan Budaya.(Penelitian Tindakan Kelas di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan).

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan data yang ada pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor

pada materi ragam suku dan budaya di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan?

- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor pada materi ragam suku dan budaya di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar pada materi ragam suku dan budaya di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor?

2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan, maka dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam suku dan budaya di kelas IV. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) siswa akan berkompetisi dalam sebuah turnamen.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan kartu soal bernomor adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi pelajaran dan semua siswa harus menyimak dengan baik, karena materi yang disampaikan akan dijadikan pertanyaan pada pelaksanaan turnamen. Guru juga menyampaikan tujuan dan manfaat dari pembelajaran IPS materi ragam suku dan budaya agar nilai-nilai yang terdapat pada materi IPS juga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang mengasah rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari suku dan budaya tempat tinggalnya.
- b. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang berisikan empat orang per kelompok. Pembagian kelompok sesuai dengan urutan nilai hasil tes atau kuis. Kelompok harus heterogen, oleh karena itu perlu adanya urutan nilai siswa dari yang tertinggi sampai terendah. Berikut merupakan pola pembentukan kelompok sesuai dengan urutan nilai siswa.

Tabel 1.2
Pembagian Kelompok TGT

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
1	2	3	4
5	6	7	8
12	11	10	9
13	14	15	16
20	19	18	17

Keterangan: Nomor 1-20 merupakan ranking siswa berdasarkan nilai yang diperoleh.

- c. Belajar tim. Pada langkah ini siswa belajar dalam tim mereka.
- d. Pelaksanaan *game*. *Game* dilakukan oleh perwakilan dari setiap kelompok dalam meja turnamen. *Game* berupa pertanyaan-pertanyaan hasil belajar kelompok siswa. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Berikut merupakan pola pembagian siswa dalam meja turnamen yang disesuaikan dengan nilai atau ranking siswa.

Tabel 1.3
Pembagian Meja Turnamen

Meja 1	Meja 2	Meja 3	Meja 4	Meja 5
1	5	9	13	17
2	6	10	14	18
3	7	11	15	19
4	8	12	16	20

Keterangan: Nomor 1-20 merupakan ranking siswa berdasarkan nilai yang diperoleh.

- e. Pelaksanaan turnamen. Turnamen merupakan rangkaian *game* yang dilakukan oleh setiap anggota kelompok dalam meja turnamen yang tersedia.
- f. Setelah selesai turnamen, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Kelompok yang menang boleh diberi hadiah atau sertifikat.

Dengan sistem *game* dan turnamen, maka siswa lebih senang dalam melakukan pembelajaran, siswa juga akan merasa termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuannya agar bisa menjadi kelompok yang terbaik.

TGT memberikan kesempatan kepada siswa menjadi pusat dalam pembelajaran sedangkan guru harus senantiasa membimbing siswa agar pembelajaran tetap terkontrol dengan baik. Adapun indikator pencapaian penelitian yang ditargetkan pada penelitian ini adalah 100% ketercapaian kinerja guru tahap perencanaan, 90% tahap pelaksanaan, 90% ketercapaian aktivitas siswa, dan 90% siswa memenuhi nilai KKM.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor pada materi ragam suku dan budaya di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor pada materi ragam suku dan budaya di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan.
- c. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada materi ragam suku dan budaya di kelas IV SDN Pasawahan Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
 - 2) Melatih siswa untuk berperan dalam sebuah tim, bekerjasama dengan rekan-rekan satu tim.
 - 3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam suku dan budaya.
 - 4) Meningkatkan mental siswa.
 - 5) Melatih sportifitas dalam sebuah kompetisi.

b. Bagi Guru

- 1) Lebih inovatif dalam mengembangkan pembelajaran.
- 2) Mengembangkan kemampuan profesionalisme guru dalam mengajar.
- 3) Meningkatkan mutu dalam mengajar.
- 4) Dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
- 2) Menambah wawasan mengenai pembelajaran di sekolah dasar.
- 3) Sebagai bahan renungan bahwa mengajar itu harus senantiasa mengalami perbaikan.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun secara sistematis, dimulai dari bab I sampai bab V. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami isi skripsi. Berikut ini dipaparkan struktur organisasi skripsi.

Pada bab I dipaparkan mengenai latar belakang penelitian yang berkaitan dengan masalah serta temuan-temuan yang melatarbelakangi pelaksanaan penelitian. Selanjutnya dipaparkan mengenai rumusan dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah apa saja yang akan di kaji dan bagaimana cara memecahkan masalah. Poin selanjutnya yaitu tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, dan batasan istilah.

Pada bab II dijelaskan mengenai kajian pustaka yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian atau judul penelitian. Dibahas pula kajian-kajian lain untuk mendukung hasil penelitian. Selanjutnya dipaparkan hasil penelitian yang relevan, serta hipotesis tindakan.

Pada bab III dijelaskan mengenai metode penelitian yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data dan validasi data. Intinya pada bab III memaparkan bagaimana cara memperoleh data dan instrumen apa saja yang digunakan.

Pada bab IV dijelaskan mengenai paparan data dan pembahasan yang meliputi paparan data awal, paparan data tindakan, paparan pendapat siswa dan

guru, serta pembahasan. Pada bab ini dijelaskan semua temuan-temuan pada saat penelitian.

Pada bab V dipaparkan mengenai simpulan dan saran. Simpulan berisi pemaparan yang berkaitan dengan rumusan masalah. Adapun saran merupakan rekomendasi dari peneliti kepada pihak-pihak yang bersangkutan, untuk menyempurnakan penelitian ini ataupun penelitian selanjutnya.

E. Batasan Istilah

1. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar-mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Isjoni, 2014, hlm. 16).
2. TGT merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja (Slavin, 2005, hlm. 163). Model TGT yang diterapkan terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pengajaran, tahap belajar tim, tahap turnamen, dan tahap rekognisi tim.
3. Kartu soal bernomor merupakan kartu yang terdiri dari kartu soal, kartu jawaban, dan kartu nomor. Soal yang tertera dalam kartu soal berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilakukan.
4. Menurut Syah (dalam Karwati, 2014, hlm. 214) hasil belajar adalah segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Dalam penelitian ini indikator hasil belajar siswa adalah siswa dapat memahami ragam suku dan budaya yang ada di Indonesia, kota/kabupaten dan provinsi.
5. Materi ragam suku dan budaya membahas suku yang ada di Indonesia, dan budaya Nusantara yang mencakup tarian daerah, pakaian adat, rumah adat, dan lagu daerah.