

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia adalah makhluk yang sempurna, senantiasa dinamis atas kehidupannya. Manusia mempunyai potensi yang sangat besar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya, pentingnya ilmu sebagai suatu proses perbaikan kehidupan. Ilmu yang didapatkan tidak lain dihasilkan dari adanya pendidikan yang saling keterkaitan satu sama lain. Sebagaimana dalam agamapun memuliakan orang yang berilmu terdapat dalam Al-Quran yang artinya:

“Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantara kamu dan orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (QS. Al- Mujadalah:11)

Dari ayat tersebut dapat dideskripsikan bahwa diantaranya ada manusia yang dimuliakan dengan ilmu mereka miliki. Oleh karena itu manusia adalah makhluk yang bisa didik dan diajar dalam terhadap ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupannya. Dalam proses pendidikan adapun tujuan akhirnya yaitu mendewasakan setiap individu, serta sebagai bentuk kristalisasi nilai-nilai yang ingin diwujudkan kepada setiap masing-masing pribadi siswa. Pendidikan yang baik mempunyai tujuan untuk senantiasa memelihara, memperluas dan menghubungkan tingkat-tingkat kebudayaan terhadap nilai-nilai tradisi yang dimiliki sebagai suatu etos kerja dimana di dalamnya mengandung hakikat yang berbeda dalam menanamkan nilai-nilai sosial serta menuangkan ide-ide dalam masyarakat. Pendidikan merupakan gambaran terhadap bentuk adanya variasi hidup karena akan ada suatu yang diubah maupun mengubah, dengan pendidikan pula akan menghasilkan suatu bentuk inovasi yang diciptakan dan menjadikan manusia lebih produktif di masa yang akan datang. Apapun itu, esensi dari pendidikan kembali lagi terhadap apa yang telah dikatakan oleh Imam Al-Ghazali, bahwa tujuan akhir pendidikan adalah menciptakan manusia yang berakhlak mulia yang senantiasa mendekatkan diri terhadap Allah SWT.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 mengemukakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, dan Negara.

Pendidikan menurut UU pada dasarnya merupakan suatu proses individu yang dilakukan secara sadar ketika ia menerima suatu pembelajaran yang bermakna untuk kehidupannya, sebagaimana telah dikutip oleh Henderson (dalam Sadulloh, 2012, hlm. 55) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir.”

Sehubungan dengan beberapa kajian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan tersebut tidak memiliki batas waktu, pendidikan yang diterima bisa disesuaikan dengan prosesnya, dapat dilakukan dimanapun dan oleh siapapun. Adapun pertumbuhan dan perkembangan dapat dikaitkan dengan tujuan pendidikan itu sendiri yaitu mencapai suatu kedewasaan dimana ia senantiasa bertanggung jawab atas kehidupannya dan mampu untuk senantiasa mewujudkan diri sesuai kodrat serta martabat kemanusiaannya. Oleh karena itu, dalam mewujudkan pendidikan harus sesuai dengan tujuan bersama, serta membutuhkan perencanaan yang matang, dimana kurikulum adalah sistem sebagai suatu rencana yang mengatur pembelajaran di sekolah secara sistematis dan terarah yang berlangsung dimana peran guru sebagai pengembang kurikulum, merupakan produk yang menggambarkan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta sebagai suatu pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal tersebut disesuaikan dalam memenuhi kebijaksanaan pemerintah, berkaitan dengan hasil dari studi masyarakat yang selalu berubah dengan muatan materi sangat banyak, secara tidak langsung hal tersebut menjadi tuntutan siswa

untuk menerima dan memahami seluruh materi yang diberikan oleh guru, diantaranya mencakup materi IPS di SD.

Pembelajaran IPS sebagai suatu program yang dibangun oleh sejumlah disiplin ilmu sosial, yakni sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan, geografi dan semua modifikasi atau kombinasi terhadap mata pelajaran terutama yang memiliki materi dan tujuan yang berhubungan dengan masalah-masalah kemasyarakatan. Sapriya (2006, hlm. 6).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menurut Sapriya merupakan gabungan dari disiplin ilmu sosial yang terdapat dalam kajian-kajian ilmu sosial yang dikembangkan menjadi suatu ilmu dasar yang dapat diterapkan kedalam ilmu kemasyarakatan. Selanjutnya tujuan dari pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Intinya pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi, dikemukakan oleh Supriatna (2010, hlm. 7)

Selanjutnya sebagai salahsatu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum, tentunya IPS memiliki tujuan yang ingin dicapaitujuan pembelajaran IPS dalam kurikulum (2006:4) yang disebutkanebagaiberikut:

1. Mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingintahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan masyarakat.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sehubungan dengan beberapa kajian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ditetapkannya pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar didasarkan pada pengarahan kepada setiap siswa supaya mereka lebih cakap dalam mengembangkan berfikir kritis serta mengaplikasikannya pada kehidupan sosial di masyarakat, upaya siswa dapat memahami dan bertoleransi terhadap nilai, norma

yang berkembang dalam masyarakat, kemudian mereka dapat belajar dari pengalaman sosial yang dialaminya kemudian dapat membiasakan diri untuk mengembangkan nilai-nilai positif yang ada di lingkungan masyarakat.

Permasalahannya bagaimana pembelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar, siswa dapat tertarik untuk dapat memahami materi yang disampaikan secara utuh terhadap sub bab materi kajian sumber daya alam yang sangat luas. Umumnya pembelajaran IPS disajikan dengan gaya mengajar yang monoton, apalagi ketika menyampaikannya pada siswa SD, hal tersebut kurang meningkatkan hasrat siswa dalam mendalami ilmu-ilmu IPS. Seringkali guru mengajar dengan metode ceramah, sehingga esensi dari pembelajaran IPS dikategorikan sebagai suatu cerita yang mencakup aktivitas manusia pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang. Sehingga hal tersebut membuat siswa memaknai pembelajaran IPS sebagai teori umum tanpa memaknainya secara lebih dalam dan menyeluruh.

Sebagaimana diketahui bahwa karakteristik anak SD menurut Kurniasih(2012, hlm. 65) bahwa:

- a. Anak didik adalah subjek
- b. Anak didik sedang berkembang
- c. Anak didik hidup dalam “dunia” tertentu
- d. Anak didik hidup dalam lingkungan tertentu
- e. Anak didik memiliki ketergantungan kepada orang dewasa
- f. Anak didik memiliki potensi dan dinamika.

Dilansir dari buku pedagogik dijelaskan mengenai karakteristik anak SD yang kemudian dikaitkan dengan cara mengajar guru dengan memilih metode yang tepat seperti TGT yang memungkinkan cocok dalam mengembangkan setiap individu siswa dalam belajar. Metode TGT ini merupakan teknik berupa *game* akademik, dimana siswa akan merasakan pertandingan yang dihadirkan dikelas tersebut. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan menghadirkan pembelajaran yang bermakna, karena dengan cara menghadirkan turnamen motivasi siswa untuk belajar akan meningkat, sebagaimana disesuaikan dengan karakteristik anak didik yang berbeda, bahwa dengan dilakukannya turnamen siswa akan memahami esensi dari sebuah permainan dalam pembelajaran. Dengan metode ini

juga akan menjadikan keadaan dalam kelas akan lebih bervariasi karena semua peserta didiknya akan bersaing sesuai dengan kemampuan yang dikuasainya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran IPS materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di SDN Sindang III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, pada tanggal 16 Oktober 2015, dapat dilihat dari:

1. Kinerja Guru

- a. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centre*) tanpa melibatkan aktivitas dan interaksi siswa.
- b. Proses apersepsi tidak dimunculkan di kelas.
- c. Menggunakan metode yang kurang variatif seperti ceramah, diskusi dan diselingi tanya-jawab.
- d. Sumber belajar hanya bergantung pada buku paket tanpa adanya pengalaman siswa yang dihadirkan di kelas.
- e. Pengelolaan kelas yang kurang kondusif.
- f. Potensi siswa yang aktif di kelas kurang dikembangkan oleh guru.
- g. Tidak adanya tindak lanjut terhadap pemahaman siswa yang sudah dibangun.
- h. Minat belajar siswa kurang dikembangkan di kelas karena kurangnya pembelajaran yang kreatif.

2. Aktivitas Siswa

- a. Siswa hanya sekedar mendengarkan sesekali diselingi dengan diskusi terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Siswa berdiskusi secara mandiri karena ketika belajar kelompok kurang adanya motivasi untuk bekerjasama dengan baik.

3. Hasil Belajar

- a. Siswa hanya sekedar tahu tanpa mendalami makna dari materi yang telah di sampaikan karena dalam pembelajaran kurang memotivasi dalam hal aktivitas siswa di kelas sehingga potensi yang dimiliki siswa kurang dikembangkan oleh guru.

- b. Tidak ada tindak lanjut yang diaplikasikan kepada kehidupan sehari-hari sehingga siswa cepat lupa terhadap materi yang telah disampaikan akan terlihat pada saat materi di bahas kembali.
- c. Siswa seringkali kurang fokus karena proses pembelajarannya yang membosankan.
- d. Pengelolaan kelas yang kurang kondusif karena tidak adanya panduan dalam mengerjakan suatu tugas hal tersenut terlihat pada saat pembelajaran secara berkelompok.

Dapat terlihat dari hasil evaluasi terdapat beberapa masalah terkait dengan proses belajar mengajar yang tentunya berpengaruh terhadap hasil yang dicapai oleh siswa ketika mengevaluasi mendapatkan hasil yang kurang memuaskan, dimana KKM yang ditentukan oleh lembaga sekolah yang terkait belum 75% nya terpenuhi dikelas tersebut. KKM yang ditetapkan oleh sekolah tersebut pada mata pelajaran IPS yaitu 70 dengan jumlah siswa dikelas berjumlah 33 orang, siswa yang memenuhi KKM hanya 8 orang yaitu jika di presentasikan sebesar 24,2% sedangkan 25 siswa jika di presentasikan yaitu sebesar 75,8% belum mencapai KKM. Hal tersebut tentunya akan menjadi permasalahan jika tidak dilakukan tindakan secara tepat. Lebih jelasnya di bawah ini merupakan data tabel hasil belajar siswa pada materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Sindang III.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Ade Febrian	45	-	√
2	Anisa Yulianti	56	-	√
3	Andika Pratama	53	-	√
4	Dadan Aldiansyah	23	-	√
5	Dede Nandar	40	-	√
6	Dini Indriyani	70	√	-
7	Eka Siti Zakia	85	√	-
8	Endah Nurhasanah	70	√	-
9	Ernanda Aprilanti	10	-	√
10	Juriah	25	-	√
11	Leni Nurhanifah	40	-	√
12	Meriska Amelia	70	√	-
13	M. Syangi Nabil	45	-	√
14	M. Fadil	55	-	√
15	Nadhif Fudhin	55	-	√
16	Nurani	50	-	√
17	Pema Anika	40	-	√

18	Pebriyanti	35	-	√
19	Radynsky Restu	40	-	√
20	Resta Nugraha	40	-	√
21	Rizki Jaya Raya	70	√	-
22	Sara Handayani	70	√	-
23	Saeful Nurian	23	-	√
24	Sastri Pujianti	80	√	-
25	Septian Rizal	35	-	√
26	Siti Nur Kholisoh	45	-	√
27	Taufik Ramdani	85	√	-
28	Tesa Amelia	30	-	√
29	Siti Fatimah	35	-	√
30	Alya Ratani	35	-	√
31	Intan Nurandini	35	-	√
32	Nandi Herlambang	35	-	√
33	Ivan Sugandi	30	-	√
Jumlah		1555	8	25
Presentase (%)			24, 2%	75,8%

Ket: KKM 70

Berdasarkan hasil tes awal kepada siswa permasalahannya yaitu rendahnya nilai siswa dikelas yang kemungkinan disebabkan karena materi pada bab tersebut terlalu luas dan kurang adanya variasi ketika pembelajaran berlangsung, bisa pula disebabkan karena siswa terburu-buru dalam mengerjakannya entah itu karena siswa belum memahami terhadap materi yang ada ataupun karena memang karakteristik siswa dikelas seperti itu. Karena ketika peneliti melakukan test awal kepada siswa dirasa mereka sangat terburu-buru dalam mengerjakan soal-soal yang ada. Oleh karena itu fokus peneliti adalah menganalisis dan memecahkan permasalahan dan mengarahkan siswa yang tujuannya meningkatkan pencapaian KKM setiap siswa.

Setelah melihat dari data dan melakukan analisis, untuk itu diperlukan tindakan agar dapat mengatasi permasalahan yaitu bagaimana caranya siswa di kelas yang memiliki kemampuan mengerjakan soal secara terburu-buru bisa menjawab soal dengan cepat dan tepat. Karena pada hakikatnya diterapkannya TGT dikelas didasarkan pada karakteristik siswa dikelas tersebut yang mempunyai kecepatan dalam mengerjakan setiap soal secara individu dan bagaimana apabila kecepatan mengerjakan soal tersebut bisa diperoleh dengan cara bekerja kelompok melalui turnamen. Adapun sejalan dengan dikemukakan menurut Taniredja (2014, hlm. 72) menyatakan bahwa:

Pembelajaran TGT yang akan diterapkan dikelas merupakan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi

siswa yang berbeda-beda akan membuat siswa mempunyai nilai dari segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

Dapat disimpulkan dari seluruh pernyataan diatas memang terkait erat hubungan antara permasalahan serta solusi yang akan dihadirkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT dirasa cukup efektif untuk dihadirkan dikelas. Oleh karena itu setelah dipikirkan serta dianalisis secara mendalam, kemudian dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada dikelas tersebut, maka diambillah salah satu judul **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Teams-Games-Tournaments*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN SINDANG III PADA MATERI PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM.**

B. PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pendahuluan serta latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah pada penelitian adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Oleh karena itu peneliti merumuskannya sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) dalam pembelajaran dengan materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) pada materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana kinerja guru dalam penerapan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) pada materi Pemanfaatan

Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

- d. Bagaimana aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) pada materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- e. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) dalam pembelajaran dengan materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2015 peneliti pada materi Sumber Daya Alam, diketahui bahwa hasil belajar siswa kebanyakan tidak mencapai tujuan pembelajaran, dimana nilai akhir belajar siswa pada materi tersebut sebagian besar berada di bawah KKM IPS yang pada saat itu KKM nya yaitu 70, sedangkan nilai siswa yang mencapai KKM hanya 8 siswa. Adapun dari hasil penelitian awal di lapangan ditemukan banyak hal yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pembelajaran IPS di sekolah dasar, yaitu :

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*)
2. Guru mengajar dengan metode kurang variatif
3. Sumber belajar hanya bergantung pada buku paket
4. Kurangnya fokus siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru
5. Potensi siswa yang aktif dikelas kurang dikembangkan

Oleh karena itu dalam pemecahan masalah yang akan diujikan pada siswa yaitu diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sehubungan dengan apa yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Huda, 2011, hlm. 117).

Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT

terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Dalam Heriawan, dkk. (2012: 132), berikut 5 komponen utama dalam TGT:

<p>(Awal) Tahap 1 (penyajian kelas)</p>	<p>Pada tahap ini, guru menyampaikan materi yang dilakukan dengan pengajaran secara langsung biasanya dengan ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Disini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru, karena pada dasarnya hal tersebut akan sangat membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.</p>
<p>(Inti) Tahap 2 (Kelompok/team)</p>	<p>Pada tahap ini guru membagi kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 5-6 orang siswa. Dalam pembagian kelompoknya pun tidaklah sembarangan, melainkan pemilihan setiap masing-masing anggota kelompok itu harus heterogen yang dapat dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsinya sendiri yaitu untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan secara khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok semuanya bekerja dengan baik dan optimal pada setiap pertandingan.</p>
<p>(Inti) Tahap 3 (Game)</p>	<p>Pada tahap ini terdiri dari pertanyaannya, yaitu untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dan belajar kelompok. Karena identiknya kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang bernomor. Kemudian siswa memilih kartu bernomor tersebut dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut, kemudian siswa menjawab setiap pertanyaan yang ada untuk mendapatkan skor, yang kemudian skor tersebut nantinya dikumpulkan oleh siswa untuk turnamen mingguan.</p>
<p>(Inti) Tahap 4</p>	<p>Pada tahap ini turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi di kelas dan kelompok yang sudah</p>

(Turnamen)	mengerjakan lembar kerja. Yang kemudian guru akan membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen yang kemudian siswa akan dibedakan team nya lagi sesuai dengan prestasi siswa. Mislanya dengan prestasi tertinggi siswa akan dikelompokkan pada meja ke-I, dan selanjutnya jika prestasinya lebih rendah maka akan ditempatkan di meja ke-II.
(Akhir) Tahap 5 (penghargaan kelompok)	Pada tahap ini guru mengumumkan kelompok yang menang, yang kemudian masing-masing team akan mendapatkan reward berupa sertifikat maupun dalam bentuk lain apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Yang kemudian team yang menang akan mendapat julukan “Super Team” dan jika rata-rata skor 45 atau lebih akan mendapat julukan sebagai “Great Team”, dan apabila rata-rata mencapai 40-45 akan mendapat julukan “Good Team”.

Alasan mengapa peneliti memilih metode TGT yaitu sesuai dengan apa yang dipaparkan dalam permasalahan yang terdapat pada pendahuluan sebelumnya, serta adanya harapan supaya pembelajaran siswa di kelas harus diciptakan semenarik mungkin guna membangkitkan semangat belajar siswa di kelas, dan peran aktif siswa ingin dimunculkan dengan cara bersaing secara akademik di kelas.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, adapun upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Karena dengan menerapkan pembelajaran tersebut, akan memberi pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa, memudahkan siswa memahami konten materi yang diajarkan, meningkatkan motivasi dalam belajar serta hasil belajar pun akan meningkat. Dan menjadi tantangan untuk guru kelas dalam memberikan pengajaran yang menyenangkan kepada setiap peserta didiknya.

Langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam materi sumber daya alam, adalah sebagai berikut:

a. Guru

Perencanaan (target 100%)

a) Menyiapkan RPP

- b) Menyiapkan instrumen penilaian sebagai bahan evaluasi pembelajaran,
- c) Menyiapkan LKSS sebagai bahan ajar yang akan digunakan pada materi tersebut.
- d) Menyiapkan media berupa “papan kejutan kertas berwarna” untuk membantu dalam pengerjaan soal turnamen.
- e) Mempersiapkan kondisi ruang kelas.

Pelaksanaan (target 100%)

- f) Siswa mendengarkan penjelasan guru membahas materi sumber daya alam dengan menggunakan gambar serta LKSS sebagai bahan ajar siswa.
- g) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru, bahwa mereka akan dibimbing untuk melakukan turnamen.
- h) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru untuk dibagi kelompok dan mengikuti instruksi guru dalam melakukan pembagian beberapa kelompok selanjutnya ketika melakukan turnamen.

Tahapan penerapan model TGT, yaitu sebagai berikut:

Tahap Presentasi di Kelas (20 menit)

- a. Membagikan LKSS dan memberitahukan bahwa materi yang terdapat dalam LKSS akan berguna untuk mengikuti turnamen.
- b. Menyampaikan materi mengenai sumber daya alam dan pemanfaatannya berdasarkan jawaban yang dikemukakan oleh siswa dikelas.
- c. Kemudian guru menjelaskan pengertian sumber daya alam dan pemanfaatannya.
- d. Ketika menyampaikan materi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa seputar sumber daya alam yang ada di lingkungan sekolah.
- e. Guru mempersilahkan kepada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami.
- f. Ketika ada siswa yang bertanya, lalu guru memberi kesempatan untuk terlebih dulu siswanya menjawab.

- g. Guru menjelaskan jawaban yang benar ketika terdapat siswa yang menjawab kurang tepat.

Tahap Tim (10 menit)

- h. Membaca petunjuk dari LKSS bersama-sama dengan panduan guru, kemudianguru membentuk kelompok siswa untuk melakukan turnamen dan untuk mengetahui siswa yang akan menjadi perwakilan/ komandan tim.

Tahap Tournament (60 menit)

- i. Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok yang nantinya akan membentuk 2 golongan yaitu golongan pembaca dan golongan penantang.
- j. Tugas kelompok pembaca adalah membaca soal beserta pilihan jawaban kemudian menjawabnya.
- k. Tugas kelompok penantang adalah diberi kesempatan apabila jawabannya kurang sesuai dengan hasil pemikirannya dan kelompok penantang yang berhak membuka jawaban soal setelah soal telah dijawab.
- l. Guru mengumumkan mengenai waktu menjawab soal yaitu untuk kelompok pembaca diberi waktu 1 menit/soal, dan untuk kelompok penantang diberi waktu 30 detik untuk menyanggah/ berpendapat dan membuka jawaban yang telah ada.
- m. Guru menginstruksikan siswa untuk memuali turnamen, yang diawali dari ronde 1, 2, dan 3, yang kemudian dari beberapa ronde tersebut akan menyaring tim yang kemudian pada ronde berikutnya dipilih dengan cara mengeliminasi kelompok yang akan manduduki meja dan menjadi pemenang di meja 1.
- n. Guru akan menambah apabila jawaban benar dan mengurangi point apabila jawaban salah.
- o. Guru membimbing jalannya Turnamen.

Tahap Rekognisi Tim (10 menit)

- p. Guru bersama siswa menghitung skor dari masing-masing tim.
- q. Guru mengumumkan tim yang memenangkan turnamen.
- r. Guru menjuluki tim yang menang sebagai “Super Tim”.

- s. Guru memberikan apresiasi berupa sertifikat dan hadiah (bingkisan) kepada “Super Tim” dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang lainnya yang telah sportif ketika melakukan turnamen dan menyatakan kepada siswa bahwa kalian “Luar Biasa”

Dengan penerapan model TGT, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa untuk berkompetisi dalam mata pelajaran, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu pendekatan kooperatif ini yaitu untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dan bersemangat dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama pembelajaran berlangsung, siswa bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, yang kemudian setiap siswanya saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai target yang akan dicapai karena pada hakikatnya pembelajaran kooperatif learning siswa yang pasif akan menjadi aktif karena setiap siswa mempunyai tugas dan tanggungjawabnya masing-masing. Setiap kinerja siswa dipertanggung jawabkan dalam sebuah games berupa tournament menjawab soal maupun tes individu yang akan memperlihatkan sejauh mana siswa bekerja dengan baik dalam kelompoknya serta sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Nilai individu akan mempengaruhi nilai kelompok yang akan selalu dihitung atas benar maupun salah jawaban yang diperoleh. Hal ini menjadikan pembelajaran kooperatif learning tipe TGT akan menjadi lebih menarik serta menjadi suatu tantangan bagi setiap siswanya dalam kelompok untuk memperoleh skor akhir, lebih menyenangkannya lagi pada saat tahap rekognisi tim karena pada tahap ini adanya penghargaan kepada tim yang memenangkan tournament tersebut. Pada pembelajaran kooperatif kali ini secara tidak langsung siswa bersaing secara real untuk mendapatkan skor tertinggi. Hal tersebut tentunya sangat bagus karena adanya persaingan ke arah yang positif dalam belajar. Karena dengan siswa mengasumsikan ia akan jadi pemenang, hal tersebut akan memudahkan siswa untuk pencapaian KKM atau akan melebihi nilai KKM yang sudah di tentukan oleh sekolah.

Dengan itu, diterapkannya model pembelajara TGT yang diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dari data awal siswa yang telah didapatkan oleh peneliti hanya 24,2% siswa yang mencapai nilai KKM pada materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Oleh karena itu setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut peneliti menargetkan 85% siswa yang mencapai KKM untuk hasil belajar dan 85% untuk aktivitas siswa. Karena dalam pembelajaran siswa diharapkan aktif dan memiliki keberanian untuk bersaing dalam setiap kelompoknya dengan menjawab secara benar. Sedangkan untuk kinerja guru, peneliti menargetkan 100%. Karena kinerja guru dapat dilihat mulai dari tahap perencanaan guru sebelum melakukan pembelajaran, yaitu apakah guru mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat, lalu apakah guru menyajikan materi dengan baik, dapat memotivasi setiap siswanya, dapat mengkondisikan siswa dalam kegiatan games tournaments, serta dapat membuat soal evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi tersebut.

C. TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dan tentunya untuk memberikan pembelajaran yang menarik sekaligus membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, maka secara khusus tujuan penelitian yang dapat dirumuskan adalah:

- a. Mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) dalam pembelajaran dengan materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas VI SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
- b. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) dalam pembelajaran dengan materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas VI SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

- c. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) dalam pembelajaran dengan materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas VI SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
- d. Mengidentifikasi aktivitas siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) dalam pembelajaran dengan materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas VI SDN Sindang III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

b. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan akan dirasakan oleh beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam dengan menggunakan model TGT (*teams games tournaments*).
 - 2) Memberi alternatif pembelajaran yang lebih bermakna dan membangkitkan antusias belajar siswa.
 - 3) Memberikan motivasi siswa dalam belajar dikelas, terutama mengerjakan soal.
2. Bagi Guru
 - 1) Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dikelas.
 - 2) Memberi informasi sebagai referensi bagi calon guru dan guru kelas dalam menentukan alternatif model pembelajaran yang akan digunakan.
3. Bagi Sekolah
 - 1) Melatih sumber daya manusia yaitu guru sebagai tenaga pendidik di sekolah supaya mempunyai referensi lebih yang menjadikan guru tersebut lebih kreatif terutama dalam mengembangkan model pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah yang tentunya akan berdampak positif dan berpengaruh pada mata pelajaran lainnya untuk peningkatan prestasi sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa disertai keterampilan lainnya.
- 2) Menambah wawasan tentang metode TGT yang disesuaikan dengan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran.
- 3) Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa maupun guru.

5. Bagi peneliti lain

- 1) Menjadikan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian yang sama.
- 2) Menjadikan tolak ukur agar bisa lebih baik hasilnya dari penelitian ini.

D. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Secara garis besar, sistematika skripsi ini terdiri dari 5 bab yang memiliki subbab masing-masing. Bagian-bagian bab tersebut adalah bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV paparan data dan pembahasan, serta bab V simpulan dan saran.

Pada bagian depan sebelum bab I skripsi ini, diawali dengan sampul luar dan sampul dalam. Selanjutnya diawali dengan halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi, dan halaman ucapan terima kasih. Setelah itu terdapat abstrak yang berisi informasi umum tentang penelitian yang dilakukan, tujuan penelitian, alasan dilaksanakannya penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan temuan hasil penelitian. Setelah abstrak halaman berikutnya adalah daftar isi yang merupakan penyajian kerangka menurut bab, subbab, dan topiknya berdasarkan posisi halamannya. Daftar isi diikuti oleh daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran dari isi skripsi. Beberapa daftar tersebut menyajikan mengenai tabel dengan nomor tabelnya, gambar dengan nomor gambarnya, dan lampiran dengan nomor lampirannya, serta posisi halamannya secara berurutan sesuai dengan yang terdapat di dalam isi skripsi.

Bagian berikutnya adalah bab I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan dan pemecahan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi dan batasan istilah. Latar belakang masalah berisikan paparan alasan utama perlunya dilakukan penelitian. Selanjutnya rumusan dan pemecahan masalah yang berisi pertanyaan mengenai penelitian dan gambaran dari pemecahan masalah yang dilakukan. Kemudian ada tujuan dan manfaat penelitian yang berisi jawaban dari rumusan masalah dan manfaat yang muncul setelah penelitian selesai dilaksanakan. Subbab berikutnya adalah struktur organisasi skripsi yang memuat paparan mengenai susunan skripsi yang ditulis. Bagian akhir pada bab I adalah batasan istilah yang dimaksudkan sebagai pengantar bagi pembaca agar tidak salah paham mengenai istilah-istilah yang terdapat pada skripsi.

Selanjutnya adalah bab II kajian pustaka yang terdiri dari tiga subbab, yakni kajian pustaka, temuan hasil penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan. Kajian pustaka merupakan bagian dari skripsi yang menjelaskan dan mendukung permasalahan yang kemudian dikaji dengan teori yang telah ada. Landasan dalam memaparkan temuan dan hasil penelitian adalah kajian pustaka. Kemudian subbab berikutnya adalah temuan hasil penelitian yang relevan yang menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan bukan penelitian yang asal-asalan, melainkan relevan dengan penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan terdahulu. Pada bab II ini subbab terakhirnya adalah hipotesis tindakan yang merupakan keyakinan terhadap tindakan yang digunakan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada skripsi.

Bab III metode penelitian yang terdiri dari tujuh subbab. Pertama, lokasi dan waktu penelitian yang memaparkan tempat dan waktu penelitian secara lebih rinci. Kedua, subjek penelitian yang menjelaskan keadaan dan jumlah dari subjek penelitian. Ketiga, metode dan desain penelitian yang memaparkan mengenai metode penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart. Keempat prosedur penelitian yang merupakan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi serta analisis dan refleksi. Kelima, instrumen penelitian yang menjelaskan mengenai

instrumen apa saja yang digunakan oleh penulis. Keenam, teknik pengolahan dan analisis data yang memaparkan tentang cara mengolah dan menganalisis data proses dan hasil penelitian. Ketujuh, yang terakhir berisikan paparan dari data yang diperoleh divalidasikan terlebih dahulu sebelum dilakukan pengolahan data.

Bab IV paparan data dan pembahasan yang memaparkan data awal, data tindakan, pendapat siswa dan guru.serta pembahasannya. Paparan data awal menjelaskan tentang permasalahan yang muncul teridentifikasi.Paparan data tindakan memaparkan data-data yang diperoleh pada saat pemberian tindakan dilaksanakan.Paparan data tindakan dijabarkan per siklus dan disesuaikan dengan jumlah siklus yang dilaksanakan.Kemudian paparan pendapat siswa dan guru yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan, data ini dapat diperoleh dari wawancara.Pada bagian pembahasan dijabarkan mengenai perbaikan yan dilakukan selama tindakan dilaksanakan.

Terakhir bab V simpulan dan saran yang merupakan penyajian secara singkat mengenai keseluruhan isi skripsi. Bagian simpulan mendeskripsikan secara singkat mengenai data awal dan perbaikan yang dilakukan selama pemberian tindakan sampai penelitian berakhir.Kemudian bagian saran berisikan saran terhadap penelitian berikutnya agar dapat satu tahap lebih baik dari penelitian yang telah dilakukan.

E. BATASAN ISTILAH

Untuk mengatasi kesalahan pemahaman antarpeneliti dengan yang membaca. Berikut beberapa konsep yang dapat menimbulkan ambiguitas dari judul ini adalah sebagai berikut:

1. TGT (*teams games tournament*) adalah salah satu tipe dalam model kooperatif yang memberikan kesempatan kepada setiap siswanya untuk belajar dalam bentuk tim dan mempersiapkan diri agar soal-soal yang diberikan melalui turnamen dapat diselesaikan. TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang secara umum TGT sama dengan STAD yang merupakan pembelajaran dengan menerapkan metode diskusi secara heterogen, kecuali satu hal yaitu yang membedakannya yaitu TGT

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 akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Slavin, 2005, hlm. 163-165).

2. Kooperatif Learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2014, hlm. 12).
3. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. (Suprijono, 2012, hlm. 54).
4. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan bahwa tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. (Sudjana, 2010, hlm. 3)

Hasil belajar pada penelitian ini adalah nilai anak yang meningkat dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dikelas pada subtema Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

5. Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam (SDA) pada kelas IV pada materi ini dibahas mulai dari pengertian, klasifikasi, pemanfaat, kerusakan dan cara melestarikan SDA.