

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan bagi manusia merupakan hal yang sangat penting, karena pendidikan merupakan suatu proses untuk menjadikan manusia menjadi lebih baik. Pendidikan juga sangat penting untuk kemajuan sebuah negara, karena dengan pendidikan yang tinggi maka sumber daya manusia akan lebih berperan besar bagi kemajuan negara. Pendidikan di Indonesia selalu memiliki tujuan tertentu yang di dalamnya mengandung ilmu pengetahuan yang mengajarkan bagaimana menjadi manusia yang seutuhnya, dengan memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang baik. Hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Berdasarkan pengertian Sistem Pendidikan Nasional di atas maka suatu pendidikan diartikan sebagai suatu usaha perubahan tingkah laku meliputi segi pengetahuan, sikap dan keterampilannya menjadi lebih baik, pendidikan identik pula dengan sekolah atau pendidikan formal untuk peserta didik mendapatkan pengetahuan serta keterampilan untuk kelangsungan hidupnya. Pada dunia pendidikan secara formal, salah satu bidang ilmu yang ada di sekolah pendidikan sosial sering disebut Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Tujuannya yaitu guna membekali peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Ahmadi (2009, hlm. 2), “Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah”. Materi yang ada di dalam pembelajaran IPS lebih disederhanakan dengan tujuan agar peserta didik lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Menurut Hasan (dalam Supriatna, hlm 11), ”Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu

pengembangan kemampuan intelektual peserta didik, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri peserta didik sebagai pribadi.”

Jadi secara umum tujuan IPS sekolah dasar yaitu sebagai pemberian pendidikan kepada peserta didik mengenai hal yang dikaji di dalam IPS yang berkaitan dengan dimensi kehidupan manusia pada kesehariannya. Pengaplikasian pada hidup peserta didik menggunakan teori yang ada dalam pendidikan sosial mengenai cara hidup berinteraksi dengan sesama manusia. Kehidupan sosial juga berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab peserta didik sebagai anggota masyarakat. Oleh sebab itu, IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara, kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan serta pengembangan pemahaman dan sikap positif peserta didik terhadap nilai norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat.

Menurut Maryani (2009), kurikulum IPS ideal dikembangkan sesuai dengan psikologi perkembangan anak dengan mempergunakan prinsip spiral mengembang, dari yang dekat ke yang jauh, dari kongkrit ke yang abstrak, dari mikro, meso menuju makro. Berdasarkan prinsip tersebut topik yang dapat dikembangkan untuk SD antara lain (1) diri sendiri, (2) keluarga, (3) lingkungan sekitar, (4) kegiatan ekonomi, (5) pedesaan dan perkotaan, (6) sumber daya, (6) pahlawanku. Oleh sebab itu topik IPS di SD dapat mencakup banyak hal yang sangat berpengaruh guna meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara.

Menurut Susanto (2014), pembelajaran IPS di SD hendaknya berupaya menjalankan proses kegiatan belajar-mengajar yang PAIKEM agar peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar, hal ini akan mudah tercapai apabila guru menerapkan strategi, model dan metode yang mendukung pembelajaran. Susanto (2014) juga menyatakan bahwa sampai pada saat ini guru masih banyak

menerapkan pembelajaran konvensional khususnya dalam pembelajaran IPS. Guru kurang mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam proses KBM, serta guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.

Sama seperti fakta di SDN Panyingkiran II, ternyata pembelajaran IPS di sekolah dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang disepelekan keberadaannya. Tidak sedikit juga peserta didik yang merasa jenuh dengan pembelajaran IPS yang monoton, padahal jelas sekali pendidikan IPS sendiri merupakan suatu hal yang penting diterapkan pada anak usia sekolah dasar karena mencakup kegiatan sosial dan kehidupan sehari-hari peserta didik memiliki ruang lingkup yang luas meliputi aspek sejarah, geografi, ekonomi, politik dan masih banyak lainnya. Karenanya, IPS tidak akan pernah lepas dari pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Terdapat beberapa faktor penyebab peserta didik menganggap remeh pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat berasal dari peserta didik sendiri, guru, lingkungan dan sarana prasarana yang kurang mendukung. Menurut Hanifah (2009, hlm. 120) mengenai pembelajaran IPS di sekolah dasar bahwa

Pembelajaran mata pelajaran pengetahuan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Akibatnya banyak kritikan yang ditunjukkan kepada guru-guru yang mengajarkan pengetahuan sosial antara lain rendahnya daya kreasi guru dan siswa dalam pembelajaran, kurang dikuasainya materi-materi pengetahuan sosial oleh siswa dan kurangnya variasi pembelajaran.

Guru pada umumnya menyampaikan materi IPS secara konvensional atau pembelajaran hanya berpusat pada guru saja, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta kurangnya peran guru dalam penerapan penggunaan model dan media yang efektif. Hal tersebut bisa menjadi hambatan bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang kemudian nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tidak maksimal. Susanto (2014, hlm. 36) menyatakan bahwa pembelajaran IPS di SD hendaknya ditekankan pada unsur pendidikan pembekalan pemahaman, nilai moral dan keterampilan-keterampilan sosial pada peserta didik, oleh karenanya pembelajaran tidak bisa hanya dengan

memberikan hafalan saja namun diperlukan model, metode dan juga media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Bahkan menurut Surahman (2017), fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang lebih berorientasi pada penguasaan dan pemahaman peserta didik secara konvensional terhadap materi pelajaran tanpa pembentukan karakter peserta didik sebagai efek hasil belajar, sehingga materi pelajaran kurang bahkan tidak mewarnai sama sekali terhadap sikap dan kepribadian peserta didik. Selain itu, Kusumahati (2014), dalam jurnalnya menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran IPS di SD sering kali muncul suatu permasalahan diantaranya keberhasilan pembelajaran yang kurang optimal. Hal ini disebabkan karena masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dalam jurnalnya, keadaan ini terjadi di kelas V SD Negeri Mintaragen 7 Kota Tegal. Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Mintaragen 7, ibu Eni Sri Hayati, S.Pd ditemukan fakta bahwa dalam pembelajaran IPS masih menggunakan model konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran dan juga media yang efektif dan tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan pada Selasa, 23 Oktober 2018, dalam pembelajaran IPS kelas IV tema 1 di Sekolah Dasar Negeri Panyingkiran II, terdapat beberapa masalah yang ditemukan diantaranya yaitu rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dilihat dari kurangnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan dari peserta didik yang pasif serta tidak ada interaksi antara guru dan peserta didik karena pada pembelajaran. Guru hanya melakukan ceramah dalam mengajarkan materi yang mengandung penjelasan yang cukup banyak tanpa adanya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sehingga peserta didik kurang aktif dan cenderung hanya mendengarkan materi apa yang disampaikan oleh guru saja yang mengakibatkan peserta didik terlihat jenuh dan pasif. Selain itu peserta didik banyak yang tidak

fokus pembelajaran seperti mengobrol dan mengganggu temannya sehingga kurang memperhatikan guru.

Berdasarkan hasil data awal peserta didik menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru sebesar 70 dari jumlah peserta didik yaitu 26 orang. Adapun tabel hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Panyingkiran II pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Panyingkiran II
Pada Materi Keragaman suku dan budaya di Indonesia

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Abil Muhammad Fahrezi	10		√
2	Alvrie Fhaqi R	20		√
3	Aulya Sheyla Putri	30		√
4	Bangga Putra P	40		√
5	Belva Aditya	35		√
6	Dicky Firmansyah	25		√
7	Fadliyah Nur Aisyah	55		√
8	Galang Fitra	20		√
9	Glarissa Catrina	35		√
10	I Gusti N. Narendra	60		√
11	Intan Ayu R	55		√
12	Kukuh Hilmando	55		√
13	Maretha Al Fajri	30		√
14	Markendeya Shidi	30		√
15	M. Aldiansyah	45		√
16	M. Ridho Al Rasyad	35		√
17	M. Yusuf Ramdhan	20		√
18	Naya Diva Sheila	55		√
19	Raja Muhamad Fahmi	35		√
20	Reisya Hikmatun	45		√
21	Ryuga Permana	55		√
22	Shaqila Maulika	55		√
23	Siti Nur Juningsih	30		√
24	Tyas Dimas Pratama	20		√
25	Wafi Neriro	55		√
26	Zafar Shidiq	25		√
Jumlah			0	25
Rata-Rata		37,5		
Persentase			0 %	100%

Sumber: Data Peneliti 2019.

Dapat dilihat bahwa 100% peserta didik belum tuntas dan 0% peserta didik yang tuntas. Maka di sini perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran baik dari penggunaan model maupun media yang menunjang pada pembelajaran IPS yang membuat anak lebih dapat menarik peserta didik dan memahami materi.

Selain itu guru juga tidak menggunakan media pembelajaran padahal media pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran karena sebagai alat penyampai informasi kepada peserta didik yang berguna memudahkan peserta didik menyerap materi yang disampaikan guru. Hal tersebut ternyata sering dijumpai di SD tersebut dan menjadi hal biasa seolah itu bukan masalah besar. Peserta didik yang tidak termotivasi dengan pembelajaran di sekolah akan menjadi acuh dan bersikap bahwa pendidikan di sekolah bukanlah hal yang penting karena kurangnya motivasi pada peserta didik. Di sinilah peran guru sangat penting dalam memberikan proses belajar yang menarik bagi peserta didik. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh guru terkait dengan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna, misalnya saja dengan penggunaan model, metode dan juga media yang disesuaikan dengan materi ajar, kondisi fisik lingkungan dan juga karakteristik peserta didik.

Menurut Sanjaya (dalam Ahmad 2016), bahwa untuk mencapai pembelajaran yang ideal diperlukan profesionalitas seorang guru, guru merupakan komponen yang penting dalam implelementasi suatu strategi pembelajaran, hal ini bergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, model dan media pembelajaran. Karena itu, penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dan membuat aktif peserta didik sangat dibutuhkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan salah satu yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik belajar IPS menurut Susanto (2014, hlm. 251), dengan menggunakan model kooperatif peserta didik mendapatkan peluang untuk mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh peserta didik dengan cara belajar bersama dalam meluruskan arah dan pandangan kelompok.

Selain itu penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar-mengajar. Menurut Rohwati (2012), media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan menerima suatu konsep. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Berdasarkan data awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik, maka selain diperlukan model juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berbuat sesuatu yang menjadikan dirinya termotivasi untuk melakukan proses belajar IPS.

Upaya inovatif yang ditempuh dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan namun tetap edukatif, yaitu media pembelajaran *education game*. Menurut Edi (dalam Rohwati 2012) *Education game* merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik belajar sambil bermain, media pembelajaran tersebut membuat peserta didik tidak merasa terbebani dalam menguasai materi, karena mereka merasa sedang bermain-main dengan *game* yang merupakan permainan yang mereka sukai sehari-hari, sehingga materi dapat terserap dengan kemauan peserta didik sendiri. Peserta didik justru termotivasi untuk belajar agar dapat mengerjakan permainan dengan baik. Media pembelajaran *education game* yang akan diterapkan juga dilakukan dalam kelompok, maka peserta didik dapat belajar bagaimana bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam memecahkan persoalan, bagaimana mencapai tujuan yang sama, bagaimana mereka harus memiliki rasa solidaritas antar teman untuk saling berbagi dan tanggung jawab individual.

Education game yang digunakan yaitu media peta kuis budaya yang merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik belajar sambil bermain. Dengan bantuan media peta kuis budaya peserta didik diharapkan menjadi lebih menyukai pembelajaran karena bermain *game* merupakan kebiasaan mereka sehari-hari. Sehingga tidak merasa terbebani dengan belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan paparan di atas, maka penerapan model kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih santai karena prinsip TGT yang menggunakan permainan dalam pembelajaran. Ini juga membuat motivasi belajar peserta didik meningkat karena mereka merasa penasaran dan termotivasi untuk memenangkan pertandingan. Selain itu media pembelajaran berperan sebagai alat yang membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media dalam bentuk permainan dianggap cocok jika di padukan dengan model TGT karena saling berkaitan. Oleh sebab itu peneliti mengajukan skripsi dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Melalui Media Peta Kuis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah

1.2.1 Perumusan Masalah

- 1) Bagaimana perencanaan penerapan Model *Team Game Tournament* dengan media Peta Kuis Budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di kelas IV SDN Panyingkiran II?
- 2) Bagaimana pelaksanaan penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan media Peta Kuis Budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di kelas IV SDN Panyingkiran II?
- 3) Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan media Peta Kuis Budaya pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di kelas IV SDN Panyingkiran II?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Menurut Kemp (dalam Rusman, 2012, hlm. 132), “Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tersampaikan secara efektif dan efisien”. Proses pembelajaran yang terjadi di lapangan sering kali ditemui beberapa penggunaan model yang kurang tepat digunakan dengan materi yang diajarkan, sehingga berakibatkan kurang tercapainya

tujuan pembelajaran tersebut. Padahal pemilihan model pembelajaran memiliki porsi yang penting agar terjadi pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Pada permasalahan awal yang ditemukan di kelas IV SDN Panyingkiran II, Kecamatan Sumedang selatan Kabupaten Sumedang yaitu peserta didik mengalami kendala untuk memahami materi keragaman suku dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS. Dalam proses pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tersebut, sehingga peserta didik sulit untuk mengingat apalagi memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menerapkan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yang berguna untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe Teams Games Tournament* menggunakan media peta kuis budaya.

Adapun alasan mengapa penerapan Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dipilih karena dalam Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dengan mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Sehingga peserta didik merasa nyaman dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Shoimin (2014, hlm.203), menyatakan “*TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”. Jadi TGT merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda yang di dalamnya terdapat permainan sehingga

peserta didik akan menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Lalu dengan digunakannya media pembelajaran juga akan membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif dan produktif. Menurut Susilana (2009, hlm 4), media pembelajaran yaitu suatu bagian dari proses komunikasi. Baik ataupun buruknya suatu komunikasi tergantung pada saluran dalam komunikasi tersebut, yang dimaksud saluran disini yaitu media. Jadi dengan digunakannya media pembelajaran, terutama media *education game* maka akan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan lebih semangat karena peserta didik akan berinteraksi langsung antara dirinya dengan sumber belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Model *Team Games Tournament* menggunakan media peta kuis budaya yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2
Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan Model TGT
Bermedia Peta Kuis Budaya

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
1	Presentasi kelas	Pada awal kegiatan pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, hal ini dilakukan dengan pengajaran langsung. Pada saat penyajian kelas peserta didik harus benar-benar memerhatikan karena nanti akan diadakan <i>games</i> .
2	Kelompok	Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang yang heterogen yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras. Fungsi kelompok di sini untuk bisa bertukar pendapat dan mendalami materi lebih jauh.
3	<i>Games</i>	<i>Games</i> dilakukan menggunakan media peta kuis budaya yang terdapat pertanyaan-pertanyaan guna menguji pengetahuan yang didapat peserta didik melalui penyajian kelas dan belajar kelompok.
4	Turnamen	Kegiatan turnamen diadakan setiap akhir

		pekan atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Kegiatan ini menggunakan media peta kuis budaya. Kelompok yang mendapatkan skor akumulatif tertinggi yang akan memenangi turnamen.
5	<i>Team Recognize</i> (penghargaan kelompok)	Guru mengumumkan yang menang dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi.

Sumber: Hasil kompilasi dari Mugas (2014), Pratiwi (2012), Sarengat (2014).

Adapun pemecahan masalah yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model *Team Games Tournament* dan media peta kuis budaya sebagai berikut:

- 1) Proses Pembelajaran
- 2) Kinerja Guru
 - a) Perencanaan (target 100%)
 - (1) Mempersiapkan perencanaan pembelajaran atau RPP
 - (2) Mempersiapkan instrumen pembelajaran
 - b) Pelaksanaan (target 100%)
 - (1) Mengelompokkan peserta didik
 - (2) Melaksanakan langkah Model *Team Games Tournament*
 - (3) Membimbing peserta didik dalam aktivitas pembelajaran
 - (4) Menyimpulkan materi pembelajaran
 - (5) Melaksanakan evaluasi
 - c) Peningkatan hasil belajar (target 85%)

Target menentukan peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh melalui penilaian proses mengamati dan mengisi lembar kerja peserta didik serta penilaian evaluasi.

Untuk kinerja guru peneliti menargetkan 100%. Kinerja guru dapat dilihat mulai dari tahap perencanaan guru sebelum melakukan pembelajaran, kemudian pada tahap pelaksanaan. Apakah guru mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat, guru menyajikan materi dengan baik, dapat memotivasi peserta didik,

Mitha Fajri Fillanov, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA PETA KUIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat mengkondisikan peserta didik dalam kegiatan permainan, serta membuat soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sedangkan peneliti menargetkan peningkatan hasil belajar sebesar 85% yang merupakan target klasikal. Sedangkan target individual KKM adalah 70% di dapatkan dari perhitungan sebagai berikut pada tabel di halaman berikutnya.

Tabel 1.3
Penentuan KKM IPS Kelas IV Semester I SDN Panyingkiran II

No	KETERANGAN	Penetapan Kriteria Minimal				
		Kompleksitas	Daya dukung		Intake	Nilai KKM
		40-100	40-100	40-100	40-100	40-100
	3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia 4.2. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	70	80	80	60	72,5
	3.1. Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi 4.1. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	70	70	70	70	70
	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provins	80	70	70	65	71,25
	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	70	70	70	65	68,5

Mitha Fajri Fillanov, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA PETA KUIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat	75	70	70	60	68,5
Nilai KKM Kelas IV semester 1						70,15

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan perencanaan penerapan Model *Team Game Tournament* dengan media Peta Kuis Budaya pada materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia kelas IV SDN Panyingkiran II.
- 2) Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan Model *Team Game Tournament* dengan media Peta Kuis Budaya pada materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia kelas IV SDN Panyingkiran II.
- 3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia kelas IV SDN Panyingkiran II.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagi Peserta Didik
 - a) Meningkatkan pemahaman peserta didik setelah pembelajaran materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia dengan menerapkan Model *Team Game Tournament* melalui media peta kuis budaya.
 - b) Memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna pada peserta didik karena diberikan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mengingat materi pelajaran yang telah diajarkan.

- c) Meningkatkan kreativitas belajar peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Bagi Guru
- a) Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan Model *Team Game Tournament dengan media* peta kuis budaya.
 - b) Guru dapat memberikan suasana belajar yang baru dan inovatif.
 - c) Guru dapat mengembangkan potensi dan mengeksplor belajar peserta didik, dan dengan Model *Team Game Tournament dengan media* peta kuis budaya semangat belajar anak akan terus meningkat.
- 3) Bagi Lembaga (Sekolah)
- Hasil penelitian bisa dijadikan acuan sekaligus masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran lainnya, sehingga berdampak baik bagi peningkatan prestasi sekolah tersebut.
- 4) Bagi Peneliti
- a) Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, disertai dengan keterampilan yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran.
 - b) Menambah wawasan tentang teori dan model pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
 - c) Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi peserta didik ataupun guru dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.
- 5) Bagi Peneliti Lainnya
- a) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
 - b) Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Pada skripsi ini terdiri dari tiga bab yaitu bab pertama pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan pemecahan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi, dan batasan istilah. Inti dari bab pertama ini yaitu bagaimana penulis melakukan penelitian dan apa yang diberikan untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

Kemudian pada bab ke dua yaitu landasan teoretis memuat tiga poin di antaranya kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan hipotesis tindakan. Bab ini menjelaskan beberapa teori yang mendukung pada penelitian yang dilakukan, kemudian melihat juga dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain terkait penelitian yang serupa sebagai referensi.

Dan bab ke tiga yaitu metode penelitian yang membahas lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan analisis data, dan validasi data. Bab terakhir dalam skripsi ini menjelaskan terkait rencana untuk penelitian mulai dari lokasi, waktu hingga bagaimana mengolah maupun memvalidasi data yang didapat.

1.5 Batasan Istilah

Adapun batasan istilah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) *Teams Games Tournament*

TGT merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktifitas seluruh peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda yang di dalamnya terdapat permainan sehingga peserta didik akan menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini akan menggunakan instrumen berupa soal yang akan diberikan kepada peserta didik.

2) *Media Peta Kuis Budaya*

Media peta kuis budaya merupakan media yang digunakan dalam penelitian ini. Media peta kuis budaya berbentuk peta Indonesia pada sebuah karton, yang terdapat beberapa pertanyaan guna menguji

pengetahuan peserta didik. Penilaian yang dilakukan secara individu dengan menggunakan instrumen soal.

3) Hasil Belajar

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif adalah tes. Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan juga pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.