BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan di negara kita adalah lemahnya proses pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas kebanyakan di arahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.[1] Proses pembelajaran yang seperti itu akan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Mereka sering tidak memperhatikan pelajaran bahkan mereka terkadang malah bermain atau berbicara dengan teman ketika proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga kelas menjadi gaduh dan pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak efektif.

Untuk mengatasi problematika tersebut, guru harus bisa melakukan inovasi-inovasi guna mewujudkan kegiatan belajar-mengajar yang efektif, menyenangkan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Peranan guru disini bukan hanya sebagai pendidik atau penyalur pesan (materi)

[1] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 1.

saja namun guru memiliki peran yang lebih dari itu dan bahkan guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran dalam berbagai macam pelajaran.

Sebagai pengatur serta pelaksana kegiatan belajar-mengajar guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran atau materi yang disampaikan akan membuat anak didik merasa senang, tidak bosan dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Dengan demikian maka tujuan pendidikan akan tercapai secara optimal. Adapun tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki hati yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.[2]

MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berciri khas islam. Madrasah ini sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran sehingga siswa yang dihasilkan nantinya mampu berperan dalam persaingan kemajuan zaman. Usaha ke arah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak sekolah, seperti pemenuhan sarana dan prasarana, media pembelajaran, guru yang profesional serta komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang dijalankan, dengan harapan akan mampu menciptakan manajemen pembelajaran dengan baik, yang pada hasilnya akan menjadikan sebuah madrasah yang berkualitas.

---

[2] *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 7.

Namun pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Bendiljati Wetan ini masih banyak menemui hambatan, diantaranya adalah: 1) Selama ini metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ceramah dan tanya jawab. Metode ceramah masih menjadi pilihan dalam penyampaian materi, sehingga siswa cenderung bosan, dan kurang bersemangat untuk belajar. Metode tanya jawab kurang efektif karena hanya siswa yang pintar dan aktif yang mau menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga terjadi kesenjangan antara siswa yang pintar dan kurang pintar. 2) Perolehan hasil belajar IPS siswa kelas IV di MI Bendiljati Wetan sebagian besar masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu ≥70. Hal ini juga diterangkan oleh guru mata pelajaran IPS yang bersangkutan. Bahwasanya hasil belajar siswa khususnya kelas IV pada mata pelajaran IPS masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setiap diadakan ulangan harian.[3] 3) Partisipasi siswa rendah dalam kegiatan belajar IPS.[4]

Dalam memberikan pengajaran guru setidaknya memberikan variasi dalam mengajar dengan tidak melakukan ceramah selama proses pembelajaran karena siswa akan merasa jenuh dan tidak adanya semangat untuk belajar. Variasi yang bisa dipakai yaitu menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, artinya, guru memakai bermacam-macam metode dalam mengajar supaya pembelajaran lebih bervariasi, terlebih bagi guru IPS

---

[3] *Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung*, tanggal 21 Januari 2014.

[4] *Hasil observasi di kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung*, tanggal 21 Januari 2014.

dalam memberikan pengajaran kepada peserta didiknya juga harus menggunakan variasi pembelajaran sehingga tidak mengacu pada satu metode saja.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melibatkan siswa secara aktif guna menunjang proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Karena dengan pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antara siswa yang satu dengan yang lain. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan siswa lain sehingga dapat melatih mental siswa untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Selain itu pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan efektif.[5]

Adapun salah satu dari beberapa model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT). TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperaif yang mudah diterapkan, melibatkan asebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *games tournament* (permainan) serta *reinforcement* (penguatan).[6] Dalam tournament siswa memainkan game

[5] Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 206.
[6] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*..., hal. 67.

akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya (penguatan).[7]

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu satu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung".

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi koperasi bagi siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2013/2014?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi koperasi bagi siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2013/2014?

[7] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 13.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi koperasi bagi siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2013/2014.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi koperasi bagi siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2013/2014.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

   Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS bagi siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
2. Secara Praktis
   a. Manfaat bagi lembaga sekolah
      1) Bagi kepala MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung
         a) Sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik.

b) Sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk terciptanya pembelajaran yang optimal.

2) Bagi Guru MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung

a) Memberikan pertimbangan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga guru dapat memilih metode apa yang paling tepat digunakan.

b) Diharapkan dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar IPS di kelas sehingga dapat mencapai hasil belajar dan tujuan yang diharapkan.

c) Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan dalam kegiatan belajar-mengajar.

3) Bagi siswa MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung

a) Meningkatkan prestasi belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam belajar IPS.

b) Mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar IPS.

b. Bagi peneliti lain

Upaya memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan yang menjadi latar belakang pendidikan penelitian dan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengadakan penelitian serupa yang lebih lanjut.

c. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan koleksi dan referensi juga menambah literature di bidang pendidikan

sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan untuk mahasiswa lainnya.

d. Bagi pembaca

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai sistematika penulisan skripsi atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam skripsi tersebut.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Susunan karya ilmiah akan teratur secara sistematis dan terurut serta alur penyajian laporan penelitian lebih terarah maka diperlukan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi yang disusun adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka: pada bab ini terdiri dari kajian teori (belajar dan pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), pembelajaran IPS, hasil belajar, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPS), penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, dan kerangka pemikiran.

BAB III Metode Penelitian: pada bab ini membahas tentang: jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik

pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, indikator keberhasilan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: pada bab ini terdiri dari deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup: pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi/saran.