

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membangun peradapan bangsa. Pendidikan adalah satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Lewat pendidikan bermutu, bangsa dan negara akan terjunjung tinggi martabat di dunia.¹ Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi-potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan adalah segala usaha yang dilakukan untuk mendidik manusia sehingga dapat tumbuh dan berkembang serta memiliki potensi atau kemampuan sebagaimana mestinya.³ Peranan pendidikan sangat besar pengaruhnya dalam mewujudkan manusia yang utuh dan mandiri serta menjadi manusia yang mulia dan bermanfaat. Maka, dengan pendidikan manusia akan paham bahwa dirinya adalah makhluk yang dikaruniai kelebihan dibandingkan makhluk lainnya.

¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014), hal. 20

² *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Th. 2003)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hal. 3

³ Heri Jauhari Muchtar, *Fikih Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal.

Pentingnya pendidikan menurut perspektif Islam telah terkandung dalam Al-Qur'an Q.S An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُم بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”⁴

Pada ayat tersebut dengan jelas Allah memerintahkan atau mewajibkan manusia untuk mengajak sesama ke jalan Allah dengan cara bijaksana dan nasihat yang baik. Hal itu dapat dilakukan melalui pendidikan.⁵

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan salah satu faktor yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat maupun bangsa. Masalah pendidikan tidak bisa dipungkiri oleh pengaruh dari tiga lingkungan pendidikan yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dikenal sebagai tripusat pendidikan. Di antara tiga pusat pendidikan tersebut, sekolah merupakan sarana yang sengaja dirancang untuk melaksanakan program pendidikan. Sekolah menyiapkan manusia Indonesia sebagai individu, warga masyarakat, warga negara dan warga dunia di masa depan. Sekolah yang demikianlah yang diharapkan mampu melaksanakan fungsi pendidikan secara optimal, yakni mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu

⁴ *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Lintas Media, 2006), hal. 383

⁵ Muchtar, *Fikih...*, hal. 3

kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional.⁶

Tujuan nasional harus sesuai dengan tuntutan pembangunan di bidang pendidikan yang sedang dilaksanakan oleh pemerintah dan rakyat Indonesia. Hal ini sejalan dengan apa yang tertuang dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁷

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah selalu melibatkan kegiatan pembelajaran sebagai kegiatan yang paling pokok. Pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat peserta didik belajar atau mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan.⁸ Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, *pertama* pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut

⁶ Umar Tirtarahardja & S. L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 173

⁷ *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Th. 2003)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hal. 7

⁸ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Menelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 14

pembelajaran (remedial dan pengayaan). *Kedua*, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar.⁹

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri peserta didik seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan peserta didik saja, akan tetapi guru dan peserta didik secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, kesadaran keterpahaman guru dan peserta didik akan tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran merupakan syarat mutlak yang tidak bisa ditawar, sehingga dalam prosesnya, guru dan peserta didik mengarah pada tujuan yang sama.¹⁰

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Pembelajaran yang diberikan guru masih dirasa sangat jauh untuk diambil manfaatnya oleh peserta didik. Ini yang menyebabkan peserta didik tidak dapat menemukan makna dan manfaat dari mempelajari mata pelajaran yang diberikan oleh guru.

⁹ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2011), hal.3

¹⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain dan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 26

Akibatnya kegiatan belajar mengajar di kelas hanyalah sebuah kegiatan melatih peserta didik untuk membaca, menulis dan menghafal, tanpa disertai untuk sedikit demi sedikit diantarkan ke depan pemaknaan dan pemanfaatan hasil kegiatan belajar mengajar.¹¹

Menurut pendapat Peter Sheal dalam Amri, sesuai dengan “Kerucut Pengalaman Belajar”, dia menyatakan (hasil penelitian) bahwa peserta didik yang hanya mengandalkan “penglihatan” dan “pendengaran” dalam proses pembelajarannya akan memperoleh daya serap kurang dari 50%. Di sisi lain, dalam melaksanakan proses belajar mengajar, kurang dari 20% guru yang menggunakan alat bantu pembelajaran. Kurang dari 30% guru yang selalu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga wajar apabila evaluasi hasil belajarnya belum seperti yang diharapkan.¹²

Dampak lain dari proses pembelajaran tersebut adalah ketika guru asik menjelaskan materi di depan kelas, sementara itu peserta didik asik dengan kegiatannya sendiri seperti mengobrol, bermain, bahkan melamun. Peserta didik tidak peduli apa yang disampaikan oleh guru, dan bagi guru yang terpenting adalah materi sudah tersampaikan. Mencermati hal semacam ini, perlu adanya perubahan dan pembaharuan, inovasi atau gerakan perubahan kearah pencapaian tujuan pendidikan pada umumnya dan khususnya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini tidak terlepas dari usaha mengajar guru yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran.

¹¹ M. Zainuddin, *Strategi Pengelolaan SD/MI Visioner*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hal. 77

¹² Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2013), hal. 2

Guru merupakan *key person* dalam kelas. Guru yang memimpin dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didiknya.¹³ Dalam konteks ini, guru dipandang sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran yang mempunyai pribadi kunci yang patut dicontoh atau ditiru dan besar pengaruhnya terhadap perilaku dan perbuatan belajar peserta didik, baik secara akademis maupun non akademis. Hal tersebut juga berpengaruh pada perkembangan intelek dan peningkatan motivasi belajar peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan melalui belajarnya.

Guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya sekedar mengajar (*transfer of knowledge*) melainkan harus menjadi manager belajar. Hal tersebut mengandung arti, setiap guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas peserta didik, memotivasi peserta didik, menggunakan multimedia, multimetode dan multisumber agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹⁴

Oleh karena itu, guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses pembelajaran. Sebagai perencana pembelajaran, guru harus memahami secara benar terkait kurikulum yang berlaku, sumber yang akan dijadikan belajar, karakter peserta didik, maupun lingkungan dan fasilitas belajar yang akan digunakan sebagai bahan dalam penyusunan rencana pembelajaran. Kemudian guru diharapkan bisa menciptakan inovasi-inovasi

¹³ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hal. 27

¹⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), hal. 19

pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara optimal.

Seorang guru harus memahami materi pelajaran yang diajarkan agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang berkesan dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di sekolah selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif. Selain itu, IPS adalah disiplin ilmu yang memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika perkembangan masyarakat.¹⁵

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang cukup luas. Pelajaran IPS lebih menekankan pada hafalan dan pemahaman secara kongkrit dalam kehidupan nyata. Dalam pembelajaran IPS, guru harus bisa membantu peserta didik untuk membimbing, mencontohkan, dan mengkaitkan materi pelajaran dengan lingkungannya agar peserta didik dapat memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah-masalah sosial.

Keberhasilan pembelajaran IPS tidak terlepas dari peran guru yang dituntut menguasai kompetensi atau kemampuan dasar pembelajaran dan aspek keilmuan. Salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai guru adalah keterampilan mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan

¹⁵ Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011), hal. 3

penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik.¹⁶

Dalam pembelajaran guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran IPS lebih menekankan peserta didik untuk belajar aktif mencari, menggali, dan menemukan pengetahuan yang dimiliki. Menurut salah satu ide dasar dari teori belajar Vygotsky adalah *scaffolding*. *Scaffolding* adalah memberikan dukungan dan bantuan kepada seorang anak yang sedang pada awal belajar, kemudian sedikit demi sedikit mengurangi dukungan atau bantuan tersebut setelah anak mampu untuk memecahkan problem dari tugas yang dihadapinya. Ini ditujukan agar anak dapat belajar mandiri.¹⁷

Pengaplikasian teori tersebut dalam pembelajaran adalah guru menggunakan *scaffolding* untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas belajarnya. Bantuan seorang guru terhadap peserta didik adalah memberikan instruksi secara berkelompok untuk menyelesaikan tugas secara bekerja sama dengan peserta didik lainnya. Ketika peserta didik dapat dikatakan telah mampu menyelesaikan tugasnya, guru membiarkan peserta didik untuk melakukan sendiri tugas tersebut. Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan teori tersebut dengan melibatkan peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuannya sendiri melalui kerja sama adalah model pembelajaran kooperatif.

¹⁶ Amri, *Pengembangan dan Model . . .*, hal. 4

¹⁷ Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 127

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.¹⁸ Kooperatif mengutamakan pembelajaran yang dilakukan peserta didik secara berkelompok. Melalui model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan, dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu. Dengan belajar secara berkelompok pula peserta didik juga dapat memecahkan masalah secara bersama-sama.

Adapun salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT). TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹⁹ Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini diharapkan proses penyampaian materi kepada peserta didik lebih bermakna dan mengena. Peserta didik tidak merasa jenuh

¹⁸ Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 16

¹⁹ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal.67

sehingga dapat melibatkan seluruh peserta didik aktif bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap peserta didik SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS, diantaranya adalah: 1) Kegiatan pembelajaran di kelas masih didominasi dengan penggunaan metode yang berpusat pada guru sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan ramai sendiri ketika pembelajaran berlangsung. 2) Prestasi belajar yang diperoleh peserta didik kelas IV SDI Nurul Fikri dalam pembelajaran IPS masih dalam kriteria sedang-sedang saja dalam memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut yaitu 75. Prestasi belajar peserta didik dapat dikatakan masih naik turun.²⁰ 3) Minat belajar peserta didik masih rendah, hal ini dikarenakan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS masih didominasi oleh peserta didik perempuan daripada peserta didik laki-laki.²¹

Menyadari permasalahan tersebut, peneliti mencoba salah satu cara yang bisa diterapkan untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, terlebih untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik. Dalam upaya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, perlu dikembangkannya suatu pembelajaran yang efektif. Peserta didik tidak harus berfikir sendiri untuk menemukan pemahamannya sendiri, melainkan dapat bekerja sama

²⁰ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung, tanggal 02 Desember 2015

²¹ Hasil observasi kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung, tanggal 02 Desember 2015

dengan sesama peserta didik lainnya. Konsep belajar tanpa membedakan kemampuan akademik mereka dan peserta didik mempunyai kesempatan yang sama untuk berprestasi.

Berdasarkan paparan di atas, maka perlu satu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action researc*) yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungawaru Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungawaru Tulungagung?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungawaru Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung.
2. Meningkatkan prestasi belajar IPS pokok bahasan koperasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan, menambah literatur khususnya tentang penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar IPS.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi kepala SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijakan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik dan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk upaya meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

c. Bagi peserta didik SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPS atau mata pelajaran lain pada umumnya.

d. Bagi peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah.

e. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lainnya terutama kaitannya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS.

f. Bagi pembaca

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

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Jika model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi pada peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung, maka prestasi belajar peserta didik akan meningkat”.

F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar peserta didik yang menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan bersama.

c. *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara.

d. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah suatu hasil yang dapat dicapai yang dinampakkan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

e. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora peserta didik agar berlangsung secara optimal.

2. Definisi Operasional

Penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS pokok bahasan koperasi pada peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri ini diharapkan sebagai wahana bagi peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Susunan karya ilmiah akan teratur secara sistematis dan terurut serta alur penyajian laporan penelitian lebih terarah maka diperlukan sistematika pembahasan. Secara garis besar sistematika pembahasan dalam skripsi dibagi

menjadi tiga yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Adapun rincian sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari: Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar sisi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, dan abstrak.

2. Bagian inti terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab antara lain:

a. BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Terdiri dari: (1) Kajian teori meliputi konsep dasar belajar dan pembelajaran, pengertian model pembelajaran, kajian tentang model pembelajaran, kajian tentang model pembelajaran kooperatif, tinjauan tentang *Team Games Tournament* (TGT), tinjauan tentang prestasi belajar, tinjauan tentang pembelajaran IPS, dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar IPS, (2) Penelitian dahulu yang relevan, (3) Hipotesis tindakan, dan (4) Kerangka pemikiran.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Meliputi: Jenis penelitian, lokasi dan subyek penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data,

pengecekan keabsahan data, indikator keberhasilan, dan tahap-tahap penelitian yang terdiri dari pra tindakan dan tindakan (Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi).

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Meliputi: Deskripsi lokasi penelitian (Paparan data dan temuan penelitian), serta pembahasan hasil penelitian.

e. BAB V PENUTUP

Terdiri dari: Kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir terdiri dari: Daftar rujukan dan lampiran-lampiran.