

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.<sup>1</sup>

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan di mana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tak dapat di tentukan sebelumnya. Namun demikian, satu hal sudah pasti bahwa belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan maksud tertentu. Berbeda halnya dengan kegiatan yang dilakukan oleh binatang (yang sering juga dikatakan sebagai belajar).<sup>2</sup>

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau

---

<sup>1</sup> Irianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenade Media Groub, 2014), hal.1

<sup>2</sup> Oemar Hmalik, *Perencanaan Pengajar Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.23

pengalamn-pengalaman. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan maupun ketrampilan. Dengan perubahan-perubahn tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya.<sup>3</sup>

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan tingkah laku yang relative permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.<sup>4</sup>

Secara umum diketahui bahwa dalam perkembangan anak perlu di penuhi berbagai kebutuhan, yaitu kebutuhan primer, pangan, sandang, dan perumahan serta kasih sayang, perhatian, penghargaan terhadap dirinya dan perlu mengaktualisasikan dirinya.<sup>5</sup>

Guru bertugas memberikan pengajaran di dalam (kelas). Ia menyampaikan pelajaran agar murid memahami dengan baik semua pengetahuan yang telah di sampaikan itu. Selain dari itu ia juga berusaha agar terjadi perubahan sikap, ketrampilan, kebiasaan, hubungan social, apresiasi, dan sebagainya melauai pengajaran yang di berikannya.

---

<sup>3</sup> Baharudin, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal.12

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, hal.124

<sup>5</sup> J.J. Hasibuan, Dip., Ed., dkk, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 3

Untuk mencapai tujuan-tujuan itu maka guru perlu memahami sedalam-dalamnya pengetahuan yang akan menjadi tanggung jawabnya dan menguasai dengan baik metode dan teknik mengajar.<sup>6</sup>

Metode mengajar adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar. Dan karena strategi belajar mengajar merupakan sarana atau alat untuk mencapai tujuan-tujuan belajar, maka metode merupakan alat pula untuk mencapai tujuan belajar.<sup>7</sup>

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pelajaran tercapai.<sup>8</sup>

Pembelajaran membutuhkan suatu proses yang didasari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya ketrampilan tersebut diwujudkan secara

---

<sup>6</sup> Trianto, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 5

praktis pada keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri sendiri ataupun lingkungannya.<sup>9</sup>

Sebagai langkah untuk menumbuhkan kegemaran dalam belajar, interksi dengan siswa lainpun harus diciptakan. Interkasksi natar siswa akan turut memperkaya wawasan dan sumber keilmuan antara siswa satu dengan yang lain, selama guru ikut terus menjaga dan mengarahkan para siswa. Ini dilakukan mengingat siswa merupakan figure yang paling merasakan dari sebuah proses penanaman nilai-nilai pendidikan. Untuk itu, pengembangan siswa menjadi perlu terus dilakukan terus menerus dalam upaya menciptakan pendidikan yang berkelanjutan (education for sustainable development) bagi seluruh umat manusia demi terwujudnya yang berkeadaban.<sup>10</sup>

Melalui proses perencanaan yang matang, kita akan terhindar dari keberhasilan yang bersifat untung-untungan. Artinya, dengan perencanaan yang matang dan akurat, kita akan mampu memnprediksi seberapa besar keberhasilan yang dapat dicapai.<sup>11</sup>

Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banayak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran koperatif, karena mereka menganggap telah terbiasa menggunakannya. Walaupun pembelajaran kooperatif terjadi dalam

---

<sup>10</sup> Muhammad Thobroni, dkk, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.19

<sup>11</sup> Moh. Padil, dkk, *Srategi Pengelolaan SD/MI Visioner*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2009), hal. 209

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Fajar Inter Pratama, 2009), hal. 33

<sup>13</sup> Syaiful Bahri Djamarah, dkk, *Strategi Beljar Mengajar*, (Jakarta: Cipta Medika, 1996), hal 43

bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif.<sup>12</sup>

Membangkitkan minat belajar pada anak-anak sehingga belajar menjadi sebuah hobi tampaknya menjadi aspek penting yang harus ditumbuhkan kepada anak, baik oleh orang tua maupun guru. Memunculkan semangat belajar penting artinya demi suksesnya belajar. Minat belajar akan menjadi daya dorong yang kukuh untuk mengantarkan anak melakukan belajar tanpa adanya anjuran, apalagi paksaan. Namun, realitasnya banyak siswa tidak suka belajar. Belajar dianggap sebagai aktifitas yang menjenuhkan, bahkan siksaan.

Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan, berfikir maupun ketrampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau dari perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.<sup>13</sup>

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kemajuan zaman, dan kebutuhan masyarakat akan pendidikan yang berkualitas, dirasakan perlunya Undang-Undang Guru, yang mengatur secara khusus berbagai aspek tentang dunia guru, baik yang menyangkut hak maupun kewajibannya. Hal ini penting, karena jumlah guru di Indonesia

---

<sup>12</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Mandar Maju, 1995), hal. 43

<sup>13</sup> Ibid, hal .45

merupakan populasi pegawai negeri yang cukup besar, jadi wajar kalau ada undang-undang yang khusus mengatur guru. Selama ini pengaturan tentang guru hanya di atur melaui Undang-Undang Sistem Pendidikan dan Peraturan Pemerintah. Itu pun dalam pelaksanaanya sering kali tidak dijadikan pedoman, bahkan sebagian guru tidak menegtahuinya.<sup>14</sup>

Tujuan tiap satuan pendidikan harus mengacu kearah pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana telah ditetapkan dalam Undang-Undang RI no. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Dalam skala yang lebih luas, kurikulum merupakan suatu alat pendidikan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas.<sup>15</sup>

Ilmu penegtahuan sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering kali disingkat IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering di ucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*). Kekeliruan ucapan ataupun tulisan tidak dapat sepenuhnya kesalahan pengucap atau penulis melainkan disebabkan oleh kurangnya sosialisasi sehingga menimbulkan perbedaan persepsi. Faktor lain dimungkinkan kurangnya forum akademik yang membahas dan

---

<sup>14</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakrya, 2013), hal.195

<sup>15</sup> Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.81

memasyarakatkan istilah atau nomenklatur hasil kesepakatan komunitas akademik.<sup>16</sup>

Masalah umum yang sering dihadapi oleh sebagian besar guru pelajaran IPS di sekolah ini adalah kurangnya kemauan dan kemampuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang non konvensional yang dapat membangkitkan gairah belajar, menegembangkan seluruh kompetensi anak didik, menanamkan kehidupan yang demokratis, dan menjadikan masyarakat sebagai sumber belajar.<sup>17</sup>

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan pada peserta didik kelas III MIN Ngepoh tanggunggunung saat proses pembelajaran sudah baik namun saat berlangsung suasana kelas kurang optimal dikeranakan ada sebagian peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran. Sehingga terjadi kegaduhan di dalam kelas selama proses pembelajaran.<sup>18</sup> Metode yang di gunakan guru pada saat mengajar pelajaran IPS pada kelas III yaitu guru ceramah, tanya jawab dan juga menyuruh peserta didik untuk berdiskusi kelompok.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan kepada Ibu Anis Srilestari selaku guru mata pelajaran IPS kelas III beliau mengatakan bahwa, "Peserta didik sering mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam pembelajaran berlangsung, sehingga untuk mengalikan perhatian

---

<sup>16</sup> Sapiya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakrya, 2009),hal.7

<sup>17</sup> Arnie Fajar , *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal.109

<sup>18</sup> Observasi di kelas III MI Nurul Huda Krenceng Blitar Tanggal 10 Mei 2016

peserta didik beliau memberikan game atau permainan agar tidak bosan untuk memfokuskan perhatian peserta didik”<sup>19</sup>

Berdasarkan data kelas III nilai rata-rata peserta didik adalah 72,3 sedangkan KKM mata pelajaran IPS adalah 75. Dari 22 peserta didik yang tuntas ada 7 dan yang tidak tuntas ada 15.<sup>20</sup> Nilai KKM selengkapnya sebagaimana terlampir.

Berdasarkan paparan penulis diatas, guru dituntut untuk memperbaiki nilai dan metode yang di gunakan sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan peserta didik tidak bosan dalam menerima materi pembelajaran. Dengan cara ini peserta didik dapat berperan aktif dalam menentukan jalannya pembelajaran, yang awalnya *teacher centered* menjadi *student center*.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung”. Untuk membuktikan bahwa metode *teams games tournament* ini dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada sekolah tersebut.

---

<sup>19</sup> Observasi di kelas III MI Nurul Huda Kreceng Blitar Tanggal 10 Mei 2016

<sup>20</sup> Ibid

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memilih rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil melalui penerapan model kooperatif learning tipe *teams games tournament* pada peserta didik kelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Memberikan informasi bagaimana cara mengatasi permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar, terutama dalam hal meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil penelitian juga dapat menambah khasanah ilmu pendidikan dasar, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan penerapan metode kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan oleh peneliti lain dimasa mendatang sebagai acuan dalam perbaikan penelitian lanjutan.

2. Secara Praktis

a. Bagi lembaga MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung.

1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, serta meningkatkan kerja sama yang baik antar guru dengan kepala sekolah.

2) Bagi guru MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung.

Dapat digunakan sebagai salah satu pertimbangan menyusun kegiatan pembelajaran dikelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung.

3) Bagi peserta didik MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Bagi peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, dalam hasil penelitiannya dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan metode Koopeartif Tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran di madrasah dan menjadikan bekal bagi guru yang profesional kelak.

c. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Dapat menambah referensi perpustakaan sehingga dapat di gunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : “Jika metode *Teams Games Tournament* diterapkan dalam proses pembelajaran IPS materi bentuk –bentuk kerjasama pada peserta didik kelas III MIN Ngepoh

Tanggungjawab Tulungagung, maka keaktifan, kerjasama, dan hasil belajar peserta didik akan meningkat ”.

## **F. Definisi Istilah**

Definisi istilah secara koseptual, antara lain:

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplemetasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### b. Kooperatif Learning

Kooperatif Learning adalah salah satu metode pembelajaran yang merupakan suatu pembelajaran berbasis kelompok dengan jumlah peserta didik 2-5 orang dengan tujuan untuk saling memotivasi anatar anggotanya agar tercapai suatu tujuan pembelajaran yang maksimal.

#### c. Teams Games Tournament (TGT)

Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas peserta didik tanpa perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan *reinforcement*.

#### d. Keaktifan

Keaktifan adalah kegiatan peserta didik baik di luar maupun dalam lingkungan sekolah yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik baik berupa keaktifan jasmani maupun rohani.

e. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang diukur dengan kriteria tertentu. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif saja, melainkan juga aspek afektif dan psikomotorik.

f. IPS

IPS merupakan ilmu pengetahuan social yang berhubungan dengan masyarakat serta lingkungan sekitar. Dalam proses pembelajarannya di lakukan dalam lingkungan yang terbatas seperti lingkungan sekolah dan sekitarnya. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada proses perolehan konsep dan pemahaman peserta didik.

## **G. Penegasan Operasional**

### **1. Penegasan Operasional**

Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung adalah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi bentuk-bentuk kerjasama dengan tujuan untuk memudahkan

peserta didik dalam memahami materi dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah suatu metode yang di gunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan cara berkelompok. Pemanfaatan model *Teams Games Tournament* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kerjasama, keaktifan dan memudahkannya dalam memahami materi yang diajarkan.

## H. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi yang akan disusun nantinya agar mudah dipahami, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan skripsi. Skripsi ini nanti terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

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

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

Bab I   Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II   Kajian Pustaka, meliputi: kajian teori (metode pembelajaran *teams games tournament*, kerjasama, hasil belajar, dan IPS), penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, dan kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: jenis penelitian, lokasi dan subjek 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, meliputi: deskripsi hasil penelitian (paparan data atau siklus, temuan penelitian), dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, meliputi: Kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran, pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.

Demikian sistematika penulisan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas III MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung”.