

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia. Adapun untuk memajukan kehidupan mereka, maka pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola, secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoretikal dan praktikal sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri.¹

Menurut UU No. 20 tahun 2003 menerangkan 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.²

Menurut Ki Hajar Dewantara sebagaimana yang dikutip Faturrahman, dkk, pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keseluruhan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.³

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan mengubah sikap dan tata kelakuan orang atau sekelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran.

¹ Saifuddin, *Konsep Manajemen ditinjau dari perspektif Al-Qur'an dan Hadis* (Yogyakarta: CV Idea Press, 2015), 9.

² Faturrahman, dkk, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya, 2012), 2.

³ Faturrahman, dkk, 2.

Disamping itu Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu perbuatan pembimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh pendidik kepada peserta didik kearah suatu tujuan tertentu.⁴ Hal ini menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada di sekolah, di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Dunia pendidikan dewasa ini berkembang secara pesat dan semakin kompleksnya persoalan pendidikan yang dihadapi bukanlah tantangan yang dibiarkan begitu saja, tetapi memerlukan pemikiran yang konstruktif demi tercapainya kualitas yang baik. Salah satu contoh adalah kendala mengenai kebosanan siswa mengikuti pembelajaran, dalam artian strategi, model, dan metode yang digunakan guru selalu sama sehingga membuat siswa jenuh.

Dengan memperhatikan upaya reformasi pembelajaran yang sedang berkembang di Indonesia, saat ini guru atau calon guru banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran, yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan) masih sulit menemukan sumber-sumber literturnya. Namun jika para guru (calon guru) telah dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses pembelajaran, maka pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif untuk mencoba dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas sesuai dengan kondisi nyata, sehingga pada gilirannya akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, tentunya semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada.⁵

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Dalam pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran.⁶

⁴ Engkosworo dan Aan Komariyah, *Administrasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 5.

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 1.

⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 13.

Unsur guru dan anak didik harus aktif dalam interaksi edukatif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Dalam sistem pengajaran dengan pendekatan keterampilan proses, anak didik harus lebih aktif dari pada guru. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.⁷

Ada tiga pola komunikasi antara guru dan anak didik dalam proses interaksi edukatif, yaitu komunikasi sebagai aksi, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi. Komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah menempatkan guru sebagai pemberi aksi dan anak didik sebagai penerima aksi. Guru aktif, dan anak didik pasif. Mengajar dipandang sebagai kegiatan menyampaikan bahan pelajaran. Dalam komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah, guru berperan sebagai pemberi aksi dan penerima aksi. Demikian pula halnya anak, bisa sebagai penerima aksi, bisa pula sebagai pemberi aksi. Antara guru dan anak didik akan terjadi dialog. Dalam komunikasi sebagai transaksi atau komunikasi banyak arah, komunikasi tidak hanya terjadi antara guru dan anak didik. Anak didik dituntut lebih aktif dari pada guru, seperti halnya guru, dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi anak didik lain.⁸

Realitas yang terjadi saat ini adalah komunikasi sebagai aksi, guru masih menggunakan paradigma lama, guru mendominasi pembelajaran dan siswa dikondisikan pasif menerima pengetahuan. Guru memposisikan diri sebagai sumber pengetahuan (*teacher oriented*) dan siswa sebagai penyerap pengetahuan. Untuk mengantisipasi timbulnya masalah seperti di atas, maka paradigma pembelajaran lama harus diubah menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student oriented*). Oleh karena itu, penguasaan dan penerapan model atau metode pembelajaran harus dapat mendorong siswa selalu aktif dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah sangat penting.

Perkembangan model pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan. Model-model pembelajaran tradisional kini mulai

⁷ Syaiful Bahri Djamaroh, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 12.

⁸ Syaiful Bahri Djamaroh, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, 12-13.

ditinggalkan berganti model pembelajaran yang lebih modern. Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.⁹

Nurhayati dalam Abdul Majid mengatakan pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lain.¹⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri, dan membantu sesama anggota untuk belajar.

Kegiatan belajar merupakan suatu proses perubahan diri individu memperoleh suatu pengalaman yang baru sebagai hasil dari pengalaman seseorang demikian juga dengan pengaruh dari lingkungannya. Belajar merupakan perubahan yang terjadi baik secara langsung maupun tidak, terhadap diri seseorang sehingga seseorang mengalami perubahan dalam pola tingkah laku maupun pemikiran pada kehidupan sehari-hari.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial di atas.¹¹ Melalui mata pelajaran IPS, peserta

⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 174.

¹⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 175.

¹¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), 124.

didik diarahkan dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang demokratis. Hal ini merupakan tantangan berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Untuk itulah, pengetahuan sosial dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengelola proses belajar mengajar dengan memiliki kemampuan dalam memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, ketika tidak mampu berkonsentrasi, ketika sebagian besar anak didik membuat kegaduhan, ketika anak didik menunjukkan kelesuan, ketika minat anak didik berkurang dan ketika sebagian besar anak didik tidak menguasai bahan yang telah disampaikan, ketika itulah guru mempertanyakan faktor penyebabnya dan berusaha mencari jawaban secara tepat. Apabila tidak, maka apa yang guru sampaikan akan sia-sia. Boleh jadi dari sekian keadaan tersebut, salah satu penyebabnya adalah faktor model pembelajaran dan efektivitas penggunaannya patut dipertanyakan.

Penggunaan model yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan peserta didik, fasilitas, serta situasi kelas. Seharusnya, penggunaan metode dapat menunjang pencapaian tujuan pengajaran, bukannya tujuan yang harus menyesuaikan diri dengan metode.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MI NU Nurus Shofa mengenai proses pembelajaran IPS di kelas III menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga peserta didik

menjadi pasif karena hanya berlangsung komunikasi satu arah. Hal ini mempengaruhi rendahnya pemahaman konsep IPS peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran IPS yang menyenangkan, sehingga dapat mencapai ketuntasan belajar yang maksimal.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS, adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). TGT dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Edward, adalah pembelajaran kooperatif pertama yang dikembangkan oleh John Hopkins. TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS. Sintaks dalam pembelajaran kooperatif TGT adalah pemberian materi pelajaran melalui presentasi kelas, pembentukan kelompok, diskusi kelompok dalam bentuk lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan turnamen, kuis dimasing-masing kelompok dengan bentuk lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan turnamen, kuis dimasing-masing kelompok, dan kegiatan terpenting adalah turnamen. Akhir dari kegiatan turnamen adalah pemberian penghargaan terhadap kelompok terbaik. Dalam pembelajaran IPS, model pembelajaran kooperatif TGT sangat relevan digunakan sesuai dengan karakteristik dari pembelajaran di sekolah dasar.¹²

Dengan pertimbangan inilah yang mendorong penulis untuk meneliti masalah ini, mengingat pentingnya meningkatkan hasil belajar yang optimal. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis mengemukakan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III Di MI NU Nurush Shofa Bae Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019*”.

¹² Wyn. Yogi Wintari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)

B. Batasan Masalah

Peneliti memfokuskan batasan masalah yang muncul dalam penelitian ini hanya berkaitan dengan “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III Di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019 pada materi Memelihara Lingkungan”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan pokok sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) kelas III di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus?
2. Seberapa tinggi hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) kelas III di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus?
3. Adakah pengaruh penerapan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) kelas III di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) kelas III di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan tanpa

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan hal tersebut kegunaan atau manfaat yang diharapkan dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Verifikasi teori pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
 - b. Menambah pengetahuan kepustakaan mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
 - c. Sebagai bahan dasar untuk penelitian lanjut mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - d. Merupakan tambahan pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Madrasah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan di mana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pendidik dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan informasi tambahan untuk penelitian terkait dengan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (IPS) dan untuk mengembangkan penelitian lanjutan.

F. Sistematika Penulisan

Agar dalam penelitian ini mudah untuk dipahami dalam tata urutan penulisannya, maka berikut ini penulis cantumkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini penulis menyajikan landasan teori yang mencakup tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

BAB III : Metode Penelitian

Penulis menguraikan tentang metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, tata variable penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, hasil uji validitas dan reliabilitas instrument, uji

keseimbangan data, uji asumsi klasik, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penulis akan menyajikan 4 hal. *Pertama*, pembelajaran IPS Kelas III MI NU Nurus Shofa Bae Kudus. *Kedua*, penyajian data hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. *Ketiga*, analisis data yang terdiri dari uji validitas isi, uji tingkat kesukaran, uji daya beda, uji reliabilitas, uji keseimbangan data, uji asumsi klasik, serta analisis uji-t.

BAB V : Penutup. Merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil penelitian, saran-saran yang dapat diberikan bagi kepala sekolah, guru, siswa dan peneliti lain, penutup.