

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DI
KELAS IV SD NEGERI 21 BANDA ACEH**

Proposal

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Izza La Zilza

1811080006



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DI KELAS IV SD NEGERI 21 BANDA ACEH

Nama : Izza La Zilza
NIM : 1811080006
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 25 Juli 2022

Pembimbing I



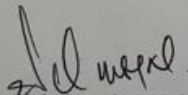
Dr. Drs. Musdiani M.Pd
NIDN: 0031126364

Pembimbing II



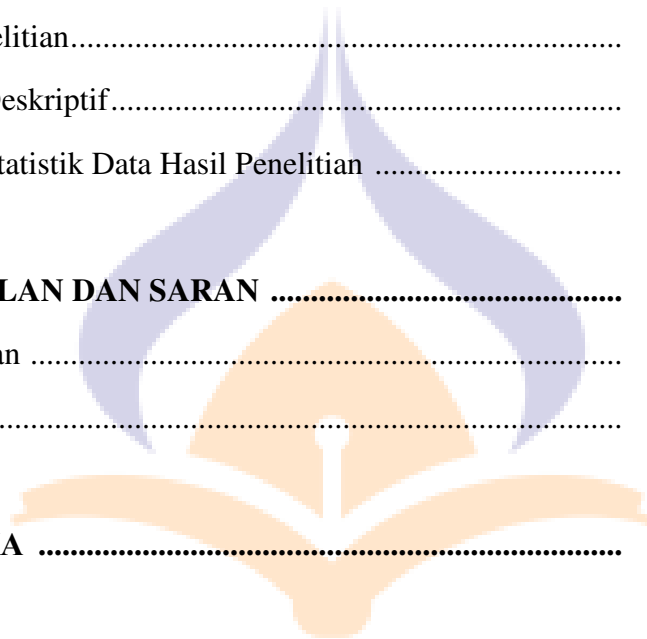
Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

BAB III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Rancangan Penelitian	31
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	32
3.3 Populasi dan Sampel.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5 Tehnik Analisis Data	33
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
4.2 Hasil Penelitian.....	45
4.3 Analisis Deskriptif.....	49
4.4 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	52
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

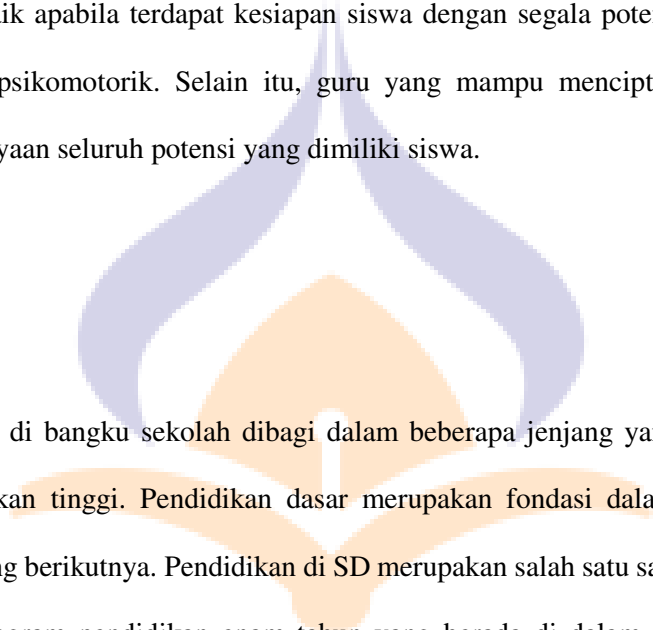
Proses kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari berbagai strategi, metode, bahkan sumber belajar maupun media yang digunakan guru agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, jika melihat istilah belajar mengajar, terdapat dua proses atau kegiatan yaitu proses/ kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar. Kedua proses tersebut tak terpisahkan satu sama lain. Orang menganggap bahwa ada proses belajar tentu ada proses mengajar. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. (Mudjiono. 2016)

Pendidikan di era globalisasi sekarang telah menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik. Pendidikan merupakan sarana mutlak yang digunakan untuk mewujudkan masyarakat yang memiliki kemampuan untuk menguasai, mengembangkan, mengendalikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, namun pendidikan juga turut membentuk watak dan sikap anak bangsa. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 (Pasal 60 ayat 7) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah 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.

Output pendidikan saat ini belum sejalan dengan tuntutan perkembangan jaman yang semakin dinamis. Hal ini disebabkan minimnya penguasaan terhadap disiplin ilmu yang diperoleh melalui proses pendidikan. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk mempersiapkan peserta didiknya menghadapi masa depan. Belajar merupakan aktifitas penting yang dilakukan oleh siswa di dalam

dunia pendidikan. Karena dengan proses belajar anak akan menjadi tahu dari apa yang tidak diketahuinya. Dalam ruang lingkup sekolah, anak dituntut untuk dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Namun aktivitas belajar bagi setiap individu siswa, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar seperti yang diharapkan.

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain: guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode atau pola penyampaian bahan ajar. Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu, guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa.



Pembelajaran di bangku sekolah dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya. Pendidikan di SD merupakan salah satu satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun yang berada di dalam sistem pendidikan nasional Indonesia harus dilaksanakan dan dikembangkan dengan berakar pada nilai-nilai agama dan kebudayaan nasional Indonesia (Syarifudin, 2016: 138). Dalam penyelenggaraannya pendidikan di SD ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang disesuaikan dengan karakteristik usia anak dan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian proses belajar mengajar dan berbagai aspek yang menyertai pembelajaran di SD harus memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa.

Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan

kehidupan. Proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses pencapaian perubahan oleh siswa, sedangkan mengajar merupakan proses pengaturan yang dilakukan oleh guru untuk dapat memberikan pelajaran dan didikan secara teratur, sistematis, terarah dan terencana (Djamarah, 2012:46). Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran.

Guru juga berperan sebagai perancang pembelajaran, sehingga harus mampu mendisain seperti apa pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebagai perancang pembelajaran, guru harus memilih metode yang sesuai dengan materi serta media pembelajaran yang digunakan guna mendukung kelengkapan penyajian materi/informasi. Model pembelajaran merupakan desain pembelajaran yang akan dilaksanakan guru di dalam kelas. Uno (2010) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain. Metode memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran.

Dalam hal ini, guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, keterampilan proses, perhatian, dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Depdiknas, 2006:2). Namun pada kenyataannya, masih banyak dijumpai strategi yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang belum mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik. Hal ini ditandai dengan prestasi belajar siswa yang rendah. Siswa dalam kelas yang merasa cepat bosan dan tidak aktif, merupakan salah satu penyebab tidak berhasilnya pencapaian pembelajaran secara maksimal.

Proses pembelajaran yang menunjukkan adanya peningkatan kreatifitas dan hasil belajar yang belum optimal, salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran

sehingga hasil belajar meningkat adalah penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam proses belajar mengajar kognitif di Sekolah Dasar.

Saat ini banyak metode atau strategi pembelajaran, fasilitas belajar yang bermunculan dengan tujuan untuk menarik minat belajar siswa. Upaya-upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang unggul, diantaranya melalui perbaikan semua komponen pendidikan seperti penambahan jumlah buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, pembaharuan kurikulum dan peningkatan kualitas pembelajaran yang mencakup pembaharuan dalam model, metode, pendekatan dan media pembelajaran, dengan tujuan untuk lebih mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

Guru yang baik seharusnya menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad (2016: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa diharapkan adanya suasana pembelajaran yang akan mampu mengeksplorasi kemampuan siswa secara aktif. Namun pada kenyataannya di lapangan suasana pembelajaran sudah cukup baik dan kondusif, banyak siswa yang aktif, hanya saja guru belum sepenuhnya mengcover semua siswa yang aktif, mengingat waktu pembelajaran yang ditentukan. Hal lain yang menjadi dampak dari penanganan siswa yang aktif belum maksimal ini adalah banyak siswa yang mencari pelampiasan keaktifan mereka dengan cara mereka sendiri, yang membuat keadaan kelas dan proses belajar menjadi terganggu. Peran guru dalam memperingatkan siswa yang aktif sendiri diluar konteks pelajaran cukup membantu suasana menjadi kondusif lagi, namun itu belum cukup banyak membantu siswa menjadi fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti padabulan Desember 2021 didapatkan hasil bahwa pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Banda Aceh dalam mengikuti pelajaran belum menunjukkan hasil belajar yang belum maksimal. Dari 35 siswa hanya 15 (42.85%) siswa yang nilai pembelajarannya baik, sedangkan 20 (57.14%) siswa lainnya masih dalam kategori nilai kurang. Nilai rata-rata yang didapatkan oleh anak yaitu masih dibawah KKM yaitu 70.

Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Banyaknya materi yang harus guru sampaikan kepada siswa, membut guru menjadi mempertimbangkan untuk melakukan banyak model pembelajaran dalam setiap materinya, mengingat setiap model pembelajaran yang baru membutuhkan banyak waktu tambahan untuk mengaplikasikan pada siswa, untuk itu jika masih memungkinkan penggunaan model ceramah guru akan menggunakannya dengan variasi ceramah yang disertai peragaan, ceramah disertai penunjukan contoh konkret diharapkan siswa dapat menyerap pelajaran dengan cukup baik dan maksimal.

Berdasarkan kondisi-kondisi di atas, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif namun praktis dan tidak memakandan membuang banyak waktu dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *Team Games Tournament* (TGT). Model *Turnamen Game Team* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran berkelompok yang mampu meningkatkan prestasi akademik murid, saling membantu dan saling ketergantungan.

Proses pembelajaran yang cukup kondusif dan baik, respon siswa yang baik dan aktif namu hasil belajar siswa masih cukup rendah dan bisa ditingkatkan, maka peneliti mencoba memperbaiki model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 21 Banda Aceh dengan cara mengadakan Penelitian eksperimen dengan menggunakan model *Teams Games Turnamen* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas IV SD Negeri 21 Banda Aceh**”

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi bahwa dengan penerapan model *Turnamen Game Team* akan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada tema keragaman suku budaya di SD Negeri 21 Banda Aceh.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu hanya pada anak kelas IV SD Negeri 21 Banda Aceh dengan menggunakan model *Turnamen Game Team* dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar tema keragaman suku budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model *Turnamen Game Team* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada tema keragaman suku budaya di SD Negeri 21 Banda Aceh?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah penerapan model *Turnamen Game Team* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada tema keragaman suku budaya di SD Negeri 21 Banda Aceh

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi anak, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kemampuan kognitif siswa meningkat.
4. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena siswa lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

