

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa atau antara siswa dengan siswa. Komunikasi yang terjadi hendaknya merupakan komunikasi timbal balik yang diciptakan sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi pelajaran berlangsung efektif dan efisien. Kegiatan proses belajar mengajar hendaknya diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa yang lebih menekankan pada bagaimana caranya agar siswa dapat menguasai materi pelajaran.

Perkembangan baru terhadap pandangan belajar mengajar membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya karena proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Peran dan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar salah satunya meliputi strategi belajar yang dapat diterapkan untuk membantu siswa memahami materi ajar dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik serta ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pahaman,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu.¹ Aktivitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Q.S. Al-‘Alaq ayat 1-5 menjadi bukti bahwa Al-Quran memandang aktivitas belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia, kegiatan belajar dapat berupa menyampaikan, menelaah, mencari, dan mengkaji, serta meneliti. Ayat pertama juga menjadi bukti bahwa Al-Quran memandang pentingnya belajar agar manusia dapat memahami seluruh kejadian yang ada di sekitarnya, sehingga meningkatkan rasa syukur dan mengakui akan kebesaran Allah SWT.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. ‘Al-Alaq:1-5)²

Dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah diajarkan berbagai macam pelajaran. Salah satu pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai cakupan yang luas berupa konsep, fakta dan teori yang nantinya akan jadi bekal bagi siswa untuk mengetahui keadaan sosialnya dalam masyarakat.

¹Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 95

²Departemen Agama Republik Indonesia, *Al- Qur’anul Karim*, Q.S. ‘Al-Alaq:1-5, (Bandung: Syamil Qur’an, 2007), h. 597

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa gejala-gejala yang terjadi di alam semesta, masyarakat serta fenomena-fenomena sosial yang nantinya akan siswa temukan di masyarakat. Adapun tujuan mempelajari mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga peserta didik bangga sebagai warga Negara Indonesia.³

Adapun tujuan pembelajaran IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:⁴

- a. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat;
- b. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat;
- c. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian;
- d. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan; dan
- e. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru masalah-masalah yang di peroleh yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab sehingga membuat siswa

³E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Remaja Rosdakarya: Bandung, 2009), h. 37

⁴Sakilah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Pekanbaru: Kreasiedukasi, 2015), h. 4

kurang aktif, malas mengerjakan tugas dan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, siswa hanya bisa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh para guru tanpa ada yang mau bertanya. Terlihat hanya sebagian siswa hasil belajarnya telah mencapai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Berdasarkan masalah tersebut peneliti menemukan gejala-gejala yang menunjukkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yaitu sebagai berikut:

1. Dari 32 siswa hanya 15 orang (48%) yang memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi pelajaran
2. Dari 32 siswa terdapat 16 orang (50%) yang mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya.
3. Dari 32 siswa terdapat 14 orang (45%) yang mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran.
4. Dari 32 siswa terdapat 15 orang (48%) yang menulis tugas yang telah diberikan oleh guru.
5. Dari 32 siswa terdapat 15 orang (46%) yang ikut bermain dalam strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.
6. Dari 32 siswa terdapat 15 orang (48%) yang menanggapi pertanyaan yang telah diberikan.
7. Dari 32 siswa terdapat 17 orang (52%) yang bergembira saat proses pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Dari 32 siswa terdapat 17 orang (52%) yang menggambar sedangkan yang lainnya banyak bermain.

Melihat masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Pada dasarnya berbagai upaya, diantaranya: guru telah melakukan kegiatan pembelajaran tepat waktu, menyampaikan materi secara berurutan, dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan resitasi (penugasan). Akan tetapi dengan upaya yang dilakukan oleh guru tersebut, aktivitas siswa belum menunjukkan kenaikan. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.⁵

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan kegiatan seluruh murid tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran murid, sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

⁵Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar), h. 54-55

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan dan *reinforcement*.⁶ Dalam kamus bahasa Inggris Indonesia mengartikan *reinforcement* adalah penguatan atau bala bantuan.⁷ Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *temas games tournament* yaitu model *teams games tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya melakukan perbaikan dan peningkatan aktivitas belajar siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru”**

B. Defenisi Istilah

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-

⁶Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*,(Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), h. 203

⁷Jhon dan Hassan, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1987), h. 475

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.⁸

2. *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *teams games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁹

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.¹⁰

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penulis pada penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru” ?

⁸Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 29

⁹Aris Shoimin, *Loc.Cit.*

¹⁰Hartono, dkk, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Pekanbaru: Zanafa , 2008), h.11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi sekolah, dapat meningkatkan Produktivitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran
- b. Bagi guru, dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam memilih model pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V MI Al-Ikhwan Pekanbaru.
- d. Bagi peneliti, dapat memperluas wawasan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan untuk menyelesaikan program studi Strata I pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.