

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Pada hakikatnya tujuan pendidikan yaitu mengembangkan pengetahuan dan kepribadian manusia. Pendidikan melekat dalam tujuan hidup individu, tidak ditentukan dari luar individu, melainkan ditentukan oleh kesadaran diri sendiri. Pendidikan sangat dibutuhkan bagi siapapun yang memiliki kehidupan, agar memiliki kehidupan yang lebih baik. Pendidikan dibutuhkan sepanjang hayat, tidak mengenal waktu. Dimana kita memiliki kesempatan, maka raihlah kesempatan itu. Hal ini sejalan dengan Moh. Haitami dalam Syamsul Kurniawan (2013, hlm. 26) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan mencakup semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan nilai-nilai serta melimpahkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan serta keterampilan kepada generasi selanjutnya sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidup mereka, baik jasmani begitu pula ruhani.

Negara Indonesia sangat memerlukan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam jumlah dan mutu yang memadai dalam suatu pembangunan. Untuk memenuhi SDM tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 39 tentang

Sistem Pendidikan Nasional dalam Syamsul Kurniawan (2013, hlm. 25)

menyebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Bangsa Indonesia belakangan ini menunjukkan menurunnya moral yang sangat parah, mulai dari kasus narkoba, kasus korupsi, ketidakadilan hukum, maraknya kekerasan, kerusuhan, tawuran antar pelajar, dan sebagainya.

Berbagai kejadian yang terjadi di atas semakin membuka mata kita bahwa pendidikan karakter sangat dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan karakter yang ditanamkan sejak usia dini yang dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kesemuanya memiliki satu kesatuan yang saling berkolaborasi dalam mendukung pendidikan karakter. Karakter seseorang dapat mempengaruhi kesuksesannya. Hal ini sejalan dengan Zubaedi dalam Syamsul Kurniawan (2013, hlm. 30-31) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti *plus*, yang intinya merupakan program pengajaran yang bertujuan mengembangkan watak dan tabiat siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerja sama yang menekankan ranah efektif tanpa meninggalkan ranah kognitif, dan ranah *skill*.

Sedangkan menurut Agus Wibowo dalam Syamsul Kurniawan (2013, hlm.

41) 18 nilai karakter bangsa yaitu sebagai berikut:

1. Religious

2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Rasa Ingin Tahu
10. Semangat Kebangsaan
11. Cinta Tanah Air
12. Menghargai Prestasi
13. Bersahabat/komunikatif
14. Cinta Damai
15. Gemar membaca
16. Peduli Lingkungan
17. Peduli Sosial
18. Tanggung Jawab

Tugas tenaga pendidik sangat dibutuhkan bagi generasi penerus bangsa ini. Tugas pendidik adalah mendidik, mengajar, dan membimbing generasi penerus bangsa agar menjadi generasi yang dapat membangun dan menjunjung tinggi pendidikan moral, sehingga terwujudnya kehidupan yang harmonis. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada bab 1, pasal 1, ayat 1 dalam Tatang Syaripudin (2006, hlm. 26) menyebutkan bahwa:

“Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh mencakup perkembangan manusia seutuhnya. Salah satunya yaitu melalui

pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS yang diberikan di Sekolah Dasar perlu penyesuaian karena adanya laju perkembangan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara sebagai dampak pembangunan serta kebutuhan untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di era globalisasi. Hal ini sejalan dengan Somantri dalam Sapriya (2009, hlm. 11)

“Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Tanggung jawab merupakan hal penting dalam rangka membina karakter seseorang. Berbekal nilai karakter baik lainnya, seperti disiplin, kejujuran, kerjasama, dan sebagainya.

Pada kenyataannya di lapangan ditemukan terjadinya kesenjangan dalam proses belajar mengajar. Demikian halnya proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di SDN Sukamelang III, guru hanya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah, guru hanya dapat menjelaskan tetapi tidak melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, siswa hanya mendengarkan apa yang gurunya sampaikan dan hanya mengerjakan apa yang gurunya tugaskan, sehingga proses belajar mengajar monoton dan kurang aktif. Siswa hanya fokus kepada pembelajaran namun kurang mengerti dari penyampaiannya.

Pasifnya siswa karena guru kurang menerapkan media pembelajaran dan kurangnya pendekatan guru terhadap siswa sehingga mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang menarik dan tidak kondusif. Siswa bisa diarahkan oleh guru untuk belajar dengan tertib dan tanggung jawab seperti tidak membuat gaduh di kelas dan menghargai peran guru dalam proses belajar mengajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dan memiliki nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).Terlebih lagi pembelajaran hanya terarah pada peningkatan kognitif saja.

Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Kondisi ini membuat siswa harus bisa meningkatkan kualitas hasil belajar masing- masing, baik dari cara belajar siswa di kelas maupun di luar kelas. Hal ini sejalan dengan Soedijarto dalam Purwanto (2009, hlm. 46) mengemukakan bahwa:

“Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.

Hasil belajar merupakan faktor tujuan dari proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti proses belajar dan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Pada penelitian ini, peneliti akan meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif. Hal ini sejalan dengan pendapat Winkel dalam Purwanto, (2009, hlm 45) mengemukakan bahwa:

“Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya . aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan suatu pembelajaran. Sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari – hari.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT pada saat pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan Saco dalam Rusman, (2011, hlm. 224) mengemukakan bahwa:

Teams game tournament siswa memainkan permainan dengan anggota – anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing – masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang – kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Sedangkan pengertian *teams game tournament* menurut Miftahul Huda (2013, hlm. 197) yaitu:

“Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota –anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing – masing.

Jadi, dari pengertian model *teams game tournament* dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *teams game tournament* akan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Dengan turnamen siswa akan termotivasi dalam belajar, karena memiliki rasa ingin bersaing secara sehat dengan temannya.

Kelebihan *teams game tournament* menurut Tukirman Taniredja (2012, hlm. 72 – 73) diantaranya yaitu :

- a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat
- b) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi
- c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- d) Motivasi siswa lebih bertambah
- e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Sedangkan kelebihan menurut Suarjana dalam Istiqomah (2006, hlm. 10) yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu dalam tugas
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap individu
- c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- d) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- e) Motivasi belajar lebih tinggi.

Jadi, dari kelebihan *teams game tournament* di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, sehingga motivasi belajar lebih tinggi. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

Dengan adanya model *cooperative learning* tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Adapun data penelitian dari hasil peneliti terdahulu yang menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT yaitu:

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu Uus Kuswendi Universitas Pasundan (2014) yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* dengan Menggunakan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. Telah dilakukan penerapan model kooperatif tipe *teams game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

Data penelitian ke dua yang dilakukan oleh Wulan Saribanon Universitas Pasundan (2015) yang berjudul: “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. Telah dilakukan penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS Tentang Perkembangan Teknologi Menggunakan Model *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Semester 2 SDN Sukamelang III Kecamatan Kroya Kabupaten Indramayu Tahun Pelajaran 2015/2016)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang muncul dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap materi perkembangan teknologi masih kurang
2. Guru kurang menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
3. Ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPS mengenai materi perkembangan teknologi kurang
4. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan kurangnya pendekatan guru terhadap siswa sehingga rendahnya tanggung jawab siswa
5. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup yang tergambar pada latar belakang masalah di atas, peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran IPS dibatasi pada materi perkembangan teknologi

2. Guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan khususnya model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT
3. Kurangnya tanggung jawab siswa sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
4. Banyaknya hambatan guru dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi.
5. Kurangnya upaya guru untuk mengatasi hambatan dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Mampukah model TGT meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi?

2. Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimanakah penerapan model TGT dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi agar tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III meningkat?

2. Mampukah model TGT meningkatkan tanggung jawab siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi?
3. Mampukah model TGT meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi?
4. Apa hambatan peneliti dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT pada siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi?
5. Bagaimana upaya peneliti untuk mengatasi hambatan dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT pada siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi melalui model *Cooperative Learning* Tipe TGT.

2. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui data tentang :

- a. Untuk menerapkan model TGT dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi agar tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III meningkat
- b. Untuk meningkatkan tanggung jawab siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe TGT
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe TGT.
- d. Untuk mengetahui hambatan peneliti dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT pada siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi?
- e. Untuk mengetahui upaya peneliti mengatasi hambatan dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT pada siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Meningkatnya tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe TGT.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya tanggung jawab siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi
- 2) Meningkatnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi

b. Bagi Guru

- 1) Berkembangnya kemampuan guru dalam menerapkan model TGT dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi agar tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III meningkat.
- 2) Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melakukan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam upaya mengembangkan metode dan media pembelajaran demi peningkatan kualitas pendidikan.
- 2) Meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut meningkat.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe TGT dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi
- 2) Memberikan referensi bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengembangkan model *Cooperative Learning* Tipe TGT.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan buku panduan penyusunan skripsi FKIP UNPAS, skripsi harus membahas 5 bab yaitu : bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V kesimpulan dan saran.

Bab I pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah dimana peneliti menemukan masalah – masalah yang terjadi di lapangan, kemudian masalah – masalah tersebut diidentifikasi dan dibatasi menjadi satu atau dua masalah yang akan diteliti lebih lanjut, dan harus membuat rumusan masalah yang jelas supaya peneliti mengetahui arah dan tujuan sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar dan berhasil, kemudian kita dapat memberikan manfaat penelitian tersebut kepada siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya, juga harus mencantumkan struktur organisasi skripsi agar penulisan skripsi teratur dan rapih.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, membahas tentang kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, yang mana harus minimal 2 teori dan kesimpulan sendiri, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, dan asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

Bab III metode penelitian, membahas tentang setting penelitian, waktu penelitian, metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, operasionalisasi variabel, rancangan pengumpulan data, instrumen penelitian, dan rancangan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, membahas tentang profil subjek, objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V kesimpulan dan saran, membahas tentang kesimpulan dan saran. Struktur organisasi skripsi tersebut menjadi acuan penulis dalam menulis skripsi ini.