

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasbullah (2005, h. 1) pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan secara sengaja oleh orang dewasa agar menjadi dewasa.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara nyata tidak membedakan dan mendikotomikan antara pendidikan yang berbasis keagamaan dengan pendidikan umum sebagaimana terjadi pada masa sebelum berlakunya UU Sisdiknas

Sekolah dasar adalah institusi yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar yang mendasari proses pendidikan selanjutnya. Pendidikan ini diselenggarakan untuk anak-anak yang telah berusia tujuh tahun dengan asumsi bahwa anak usia tersebut mempunyai tingkat pemahaman dan kebutuhan pendidikan yang sesuai dengan dirinya.

Wahyudin (2010, h. 160) pembelajaran adalah suatu proses yang sudah dilakukan manusia sedari awal keberadaan mereka dimuka bumi, barangkali semenjak sejak jutaan tahun yang silam. Karena umat manusia telah melakukan pembelajaran sedemikian lama, maka mungkin ada anggapan bahwa banyak sekali yang telah diketahui tentang proses pembelajaran.

Setiap proses apapun bentuknya, memiliki tujuan yang sama, yaitu mencapai hasil yang memuaskan.

Begitu pula proses pembelajaran yang diselenggarakan dengan tujuan agar peserta didik mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hal tersebut, berbagai upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap suatu materi ajar. Kurangnya hasil belajar peserta didik terhadap suatu materi ajar, dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya ialah kurangnya pemanfaatan media serta penerapan metode pembelajaran yang sesuai. Demi meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik yang ideal senantiasa berupaya menggunakan strategi pembelajaran, termasuk diantaranya ialah dengan menggunakan media dan metode belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media dan metode belajar merupakan inovasi pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Media dan metode belajar juga harus efektif dan tepat guna mempermudah pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Media dan metode yang tepat akan membuat peserta didik lebih termotivasi, lebih aktif, lebih mudah mencerna materi yang diberikan oleh pendidik selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Pembelajaran IPS di sekolah Dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial salah satunya adalah untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Pendidikan pada dasarnya memang diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi anak didik melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan istilah lain dari “ *social studies*” yang berasal dari bahasa Inggris yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ilmu pengetahuan sosial. IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bila dilihat dari pengertiannya, IPS berbeda dengan ilmu sosial. IPS berusaha mengintegrasikan bahan/materi dari cabang-cabang ilmu tersebut dengan penampilan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.

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 dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu

politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan control sosial. Sedangkan ilmu sosial (*social science*) ialah ilmu yang mempelajari aspek-aspek kehidupan manusia yang dikaji secara terlepas sehingga melahirkan suatu bidang ilmu.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang diinginkan maka diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu upaya untuk merubah cara mengajar guru yaitu mengubah cara pandang guru terhadap mengajar dan belajar. Mengajar menurut pandangan lama adalah proses pemberian pengetahuan dan prosedur kepada siswa, dimana pandangan ini berimplikasi terhadap cara belajar siswa yang hanya dan menghafalkan langkah-langkah pemecahan sebuah persoalan. Belajar menurut pendekatan kontemporer proses interaksi individu dengan lingkungan dengan melibatkan fisik, mental, dan emosional, sehingga siswa memperoleh sejumlah pengalaman yang bermakna (konstruktivisme). Salah satu pendekatan mengajar yang sesuai dengan pandangan ini adalah model pembelajaran *teams games tournament (TGT)*.

Teams games tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang untuk membantu siswa meriview dan menguasai materi pembelajaran menemukan bahwa *TGT* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Dalam *Teams Games Tournament*, siswa mempelajari materi ruang kelas. Setiap siswa di tempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang

berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Kompetisi ini dicatat dalam table khusus (table turnamen), yang setiap minggunya harus di ubah, dalam *TGT* setiap anggota di tugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka di uji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing Slavin (2005, h. 163).

Permasalahannya kondisi siswa di pembelajaran sumber daya alam seringkali didominasi dengan kegiatan menulis, mencatat, mendengarkan guru menerangkan, membaca buku. Semua aktivitas itu yang dilakukan oleh otak kiri saja sehingga siswa sering merasa bosan untuk belajar dan kurang memiliki inisiatif untuk aktif secara individual maupun berkelompok.

Problem lainnya juga nampak pada sebuah momen pembelajaran seringkali jika guru memanggil siswa untuk tampil di depan kelas pemandangan yang terjadi nyaris selalu ada dua kondisi yang muncul yaitu ada siswa yang dengan mudah di panggil maju ke depan kelas, sebaliknya banyak siswa yang selalu sulit untuk memberanikan diri tampil ke depan kelas. Hal lain juga yang sering terlihat para siswa kurang terkondisi dalam keadaan bahwa tiap individu siswa memiliki peluang yang sama untuk di libatkan secara aktif, seharusnya tidak melalui para siswa yang pandai saja yang aktif tetapi siswa lainnya pun dapat berperan lebih aktif dari biasanya. Untuk itu perlu dipikirkan model pembelajaran yang memungkinkan semua siswa aktif seperti beberapa model pengelompokan yang banyak kita kenal.

Model pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui ceramah-ceramahnya menyampaikan sejumlah informasi/materi pelajaran yang sudah disusun secara sistematis mengkondisikan siswa dalam tingkat partisipasi yang

rendah serta siswa sering berada dalam situasi tertekan yang berakibat pada titik optimalnya pemutusan perhatian pada kemampuan yang harus dikuasainya menjadi rendah termasuk juga aktivitas belajar yang kurang menantang siswa untuk melakukan kerja yang maksimal. Dan kalau hal ini terus berkelanjutan maka tujuan pengajaran IPS yang telah disampaikan di atas tidak akan tercapai.

Selain itu, hal yang menjadi hambatan selama ini adalah pembelajaran IPS oleh guru sering kali dikemas dengan cara yang konvensional atau tradisional yang selalu melaksanakan rutinitas yang cenderung mengendapkan kreatifitas serta seperti menutup mata terhadap perkembangan IPTEK yang sebenarnya memberikan kemudahan dalam konteks penyampaian materi pelajaran, namun semua itu seperti terabaikan begitu saja. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat para siswa.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung, diperoleh rata-rata bahwa hasil ulangan harian siswa kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung, pada tahun ajaran 2016-2017 pada pembelajaran IPS sub pokok sumber daya alam ialah sebesar 55, padahal kriteria ketentuan minimal (KKM) pada kompetensi yang di ajukan adalah sebesar 70,00. Persentasi siswa yang berhasil mencapai KKM, persentasenya hanya 40 % sedangkan siswa yang belum mencapai kompetensi KKM, persentasenya sebesar 60 %. Diketahui pula, bahwa proses pembelajaran di dominasi oleh guru, dan masih menggunakan metode konvensional. Selama proses pembelajaran, siswa mengeluhkan pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang membosankan, karena IPS merupakan mata pelajaran

hafalan. Sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk pelajaran lanjutan.

Untuk itulah diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong tercapainya pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* agar pembelajaran lebih berkualitas yang berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Oleh sebab itu, model ini dapat dijadikan salah satu alternative yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat. Sehingga dengan bekerja bersama-sama diantara anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, kerjasama, produktifitas dan perolehan belajar.

Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa variasi model yang dapat di terapkan, yaitu diantaranya : *student team achievement devision (STAD)*, *jigsaw*, *teams game tournament (TGT)*, *groupinvestigation (GI)*, *rotating trio exchange* dan *group resume*.

Upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran IPS lebih bermakna, dan tidak akan membuat siswa jenuh dan menyepelkan pembelajaran IPS. Untuk mengatasi masalah diatas, penyusun tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : **“MENINGKATKAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN CIPEDES”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah tersebut dijabarkan lagi dalam identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran sering kali di dominasi oleh kegiatan menulis, mencatat, mendengarkan guru menerangkan dan membaca buku.
2. Rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
3. Rendahnya nilai rata-rata pelajaran IPS siswa.
4. Pembelajaran IPS oleh guru sering kali dikemas yang konvensional atau tradisional.
5. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat para siswa.
6. Model pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui ceramah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “bagaimanakah peningkatan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kopoperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam (SDA).

Agar peneliti ini lebih terarah, maka permasalahan tersebut di jabarkan kedalam bentuk pertanyaan penelitian :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa dikelas IV SDN Cipedes Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung?

2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* agar dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa dikelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung ?
3. Bagaimana agar sikap kerjasama siswa dapat meningkat setelah diterapkan model *teams game tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung ?
4. Apakah model *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung?

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah ketercapaian model pembelajaran, proses pembelajaran siswa, serta peningkatan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi sumber daya alam di kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung

E. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya guru dalam meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar IPS model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) pada materi sumber daya alam di SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung. Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *teams game tournament* (TGT) di kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung

2. Untuk mengetahui proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model *teams game tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung
3. Untuk mengetahui sikap kerja sama siswa dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *teams game tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *teams game tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cipedes kecamatan paseh kabupaten bandung

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini di harapkan dapat menambahkan wawasan dan kekayaan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* atau aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *teams games tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2. Manfaat Peraktis

- a. Bagi siswa, dengan terlibat secara langsung akan meningkatkan minat, motivasi, dan aktif. Perhatian siswa dan bertambahnya pengalaman baru dalam pembelajaran sumber daya alam sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

- b. Bagi peneliti, sebagai bahan data atau informasi tentang ketepatan penggunaan model pembelajaran *teams game tournament (TGT)* dalam memecahkan masalah untuk mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan tingkat kelas.
- c. Bagi guru, dapat di jadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai pengalaman penelitian tindakan kelas dan meningkatkan kualitas keilmuan serta mengimplementasikan pembelajaran yang efektif dan efisien

G. Definisi Oprasional

Untuk mengarahkan peneliti dalam pengambilan data maka perlu adanya batasan oprasional dalam penelitian, yakni :

1. Kerjasama

<http://www.duniapelajar.com/2014/07/29/pengertian-kerjasama-menurut-para-ahli/kerjasama> berasal dari bahasa Inggris “Cooperation” yang memiliki arti yang sama yakni kerjasama. Kerjasama merupakan kegiatan bersama antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama. kerjasama kemudian berkembang dengan munculnya pengertian-pengertian baru yang lebih kontemporer sesuai dengan pergerakan zaman. Kerjasama pada masa lalu identik dalam usaha perdagangan, pada masa sekarang kerjasama menyentuh semua bidang. Baik ekonomi, sosial, maupun politik.

2. Hasil Belajar

Menurut suprijonoagus(2014, h. 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan

keterampilan. Sedangkan Menurut tim pengembang MKDP kurikulum dan pembelajara (2011, h. 140) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada pada diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berada diluar diri siswa.

3. TGT (Teams Games Tournament)

Menurut shoimin aris(2014, h. 203) Pembelajaran kooperatif model TGT 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 dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

4. Ilmu pengetahuan Sosial

Sapriya (2011, h. 18) menyatakan IPS adalah: “Penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan”.

H. Struktur Organisasi Skripsi

A. Bagian Pembuka Skripsi

1. Halaman sampul
2. Halaman pengesahan
3. Halaman moto dan persembahan
4. Halaman pernyataan keaslian skripsi

5. Kata pengantar
6. Ucapan terima kasih
7. Abstrak
8. Daftar isi
9. Daftar tabel (jika diperlukan)
10. Daftar gambar (jika diperlukan)
11. Daftar lampiran (jika diperlukan)

B. Bagian Isi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

- a. Latar belakang masalah
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan masalah
- d. Batasan masalah
- e. Tujuan penelitian
- f. Manfaat penelitian
- g. Kerangka pemikiran
- h. Definisi operasional
- i. Struktur organisasi skripsi

2. Bab II Kajian Teoretis

- a. Kajian teori
- b. Analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti

3. Bab III Metode Penelitian

- a. Setting penelitian (tempat penelitian)
- b. Subjek penelitian

- c. Metode penelitian
- d. Desain penelitian
- e. Tahap pelaksanaan PTK
- f. Rancangan pengumpulan data
- g. Pengembangan instrumen penelitian
- h. Rancangan analisis data
- i. Indikator keberhasilan (proses dan output)

4. Bab IV Penelitian dan Pembahasan

- a. Deskripsi hasil dan temuan penelitian
- b. Pembahasan penelitian

5. Bab V Simpulan dan Saran

- a. Simpulan
- b. Saran

C. Bagian Akhir Skripsi

1. Daftar Pustaka
2. Lampiran-lampiran
3. Daftar riwayat hidup