

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus dan merupakan sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sisdiknas, dikatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab penuh dalam menjalankan amanat pendidikan. Sekolah merupakan suatu institusi yang dirancang untuk membawa siswa pada proses belajar di bawah pengawasan guru atau tenaga guru profesional. Sekolah terdiri dari jenjang-jenjang pendidikan, yaitu tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan perkembangan siswa, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang dikembangkan. Proses pendidikan memang tidak sepenuhnya dapat terlaksanakan di sekolah, karena terdapat faktor

keluarga dan lingkungan masyarakat juga memiliki pengaruh penting dalam pendidikan siswa. Namun sebagai lembaga formal, sekolah memiliki tanggung jawab terhadap pembentukan dan perilaku siswa.

Dalam undang-undang RI tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 6 dikemukakan bahwa:

Kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Selain pendidikan, pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar.

Setiap proses apapun bentuknya, memiliki tujuan yang sama, yaitu mencapai hasil yang memuaskan. Begitu pula proses pembelajaran yang diselenggarakan dengan tujuan agar siswa mencapai pedoman yang optimal terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hal tersebut, berbagai upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi ajar. Kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi ajar, dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya ialah kurangnya pemanfaatan media serta penerapan metode

pembelajaran yang sesuai. Demi meningkatkan pemahaman siswa, guru yang ideal senantiasa berupaya dengan berbagai strategi, termasuk diantaranya ialah dengan menggunakan media dan metode belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

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

Pada pelaksanaannya di lapangan, proses pembelajaran yang ada masih banyak menerapkan metode konvensional dengan menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi. Sehingga dengan metode ini siswa hanya akan mendengarkan materi yang disampaikan guru. Dapat dikatakan siswa menjadi individu yang pasif. Sementara itu, kurikulum yang ada saat ini (KTSP) menuntut siswa yang berperan aktif dalam membangun konsep dalam diri. Jadi menurut KTSP kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas menjadi hidup.

Oleh karena itu, guru perlu mengetahui serta memahami suatu metode pembelajaran lain yang sesuai digunakan pada kurikulum yang ada sekarang ini (KTSP). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu metode kooperatif tipe *teams games tournament*. Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan suatu strategi belajar mengajar yang mudah

diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, setiap kelompok terdiri dari empat orang atau lebih.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial salah satunya adalah untuk menumbuhkan kemampuan siswa yang telah dialihgunakan melalui kegiatan ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Untuk dapat terlaksananya pembelajaran IPS dengan baik pada jenjang pendidikan sekolah dasar diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran. Dalam hal ini guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan media yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik dan sosial.

Berdasarkan kondisi hasil pembelajaran yang belum memuaskan tersebut peneliti minta bantuan teman sejawat untuk menjadi *supervisor* guna mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil diskusi peneliti terungkap beberapa masalah diantaranya:

1. Siswa kurang termotivasi sehingga perhatian pada situasi pembelajaran kurang efektif.
2. Kurangnya penguasaan siswa terhadap mata pelajaran.
3. Partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran kurang aktif.
4. Tidak adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

5. Siswa kurang percaya diri dalam mengungkapkan kesukaran dalam proses pembelajaran.

Melalui diskusi dengan *supervisor*, peneliti menganalisis masalah pembelajaran tersebut sehingga diketahui faktor penyebab pembelajaran kurang berhasil.

1. Memotivasi siswa kurang menarik sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran.
2. Pemilihan media kurang tepat.
3. Perkembangan siswa kurang dipertimbangkan oleh guru.
4. Guru kurang menumbuhkan keberanian kepada siswa untuk bertanya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti menganggap perlu untuk melakukan perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya melalui penelitian tindakan kelas. Hal inilah yang menjadikan motivasi peneliti untuk mengambil judul “Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya kerjasama siswa dalam proses belajar.

3. Siswa masih dianggap obyek belajar yang tidak memiliki prestasi dan pengetahuan.
4. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode tradisional.
5. Rendahnya pemahaman guru tentang media *audio visual*.

Dari masalah-masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yaitu tentang penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran IPS mengenai kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga pada siswa kelas VI SDN Hegarmanah 1.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Di dalam praktek pembelajaran di sekolah dasar setiap guru seharusnya menguasai berbagai bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebab guru di sekolah dasar merupakan guru kelas, dalam arti setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar harus dikuasi oleh guru.

Berangkat dari uraian di atas rumusan masalah yang diangkat dalam kajian ini adalah “Metode apa yang dianggap mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS mengenai materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga?”

Rincian masalahnya :

- a. Bagaimana cara penggunaan media *audio visual* dengan metode kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran IPS mengenai kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga di kelas VI SD ?

- b. Apakah penggunaan media *audio visual* dengan metode kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengenai kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga di kelas VI SD ?
- c. Bagaimana respon siswa setelah belajar dengan menggunakan metode kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran IPS mengenai kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga di kelas VI SD ?

2. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas terlalu luas sehingga belum jelas bagian-bagian utama yang harus diteliti maka masalah tersebut dituangkan dalam pertanyaan tersebut.

- a. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *teams games tournament* pada pelajaran IPS tentang materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga di kelas VI SDN Hegarmanah 1?
- b. Bagaimana aktivitas pembelajaran yang dicapai siswa kelas VI SDN Hegarmanah 1 melalui penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* pada pelajaran IPS tentang materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga?

- c. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Hegarmanah 1 melalui penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* pada pelajaran ips tentang materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga?

D. Batasan Masalah

Untuk memperjelas bahasan dalam penelitian ini, peneliti memberikan batasan istilah yang berkaitan dengan judul, yaitu:

1. Pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga.
2. Media yang digunakan adalah media *audio visual*, yang merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif di kelas.
3. Metode kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga siswa dapat memecahkan masalah pembelajaran IPS melalui kerjasama.
4. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu ukuran tingkah laku yang dicapai melalui belajar.
5. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat melalui hasil evaluasi tiap siswa dan lembar kerja siswa yang diberikan pada setiap siklusnya.
6. Penelitian ini diajukan pada siswa kelas VI SDN Hegarmanah 1 tentang materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* dengan menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga di kelas VI SDN Hegarmanah 1 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung.

Adapun tujuan khusus penelitian ini untuk mendeskripsikan:

- a. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *teams games tournament* pada pelajaran ips materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga.
- b. Aktivitas dalam pembelajaran yang dicapai siswa kelas VI SDN Hegarmanah 1 menggunakan media *audio visual* dan melalui penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* pada pelajaran ips materi tentang kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga.
- c. Peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Hegarmanah 1 menggunakan media *audio visual* dan melalui penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* pada pelajaran IPS materi tentang kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga.

F. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan keilmuan bagi guru atau kualitas guru dan mengubah cara belajar mengajar dengan

menggunakan media *audio visual* dan metode kooperatif tipe *teams games tournament*.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian yakni sebagai berikut:

1) Manfaat bagi siswa

- (a) Siswa dapat memahami secara keseluruhan dan tidak mengkhayal-khayal tentang materi tersebut dengan bantuan media *audio visual*.
- (b) Meningkatkan kerjasama siswa ketika belajar dengan menggunakan media *audio visual* dan metode kooperatif tipe *teams games tournament*.
- (c) Dapat mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode kooperatif tipe *teams games tournament*.
- (d) Dapat mengetahui kualitas yang dimiliki oleh setiap siswa.

2) Manfaat bagi guru

- (a) Meningkatkan kualitas pembelajaran guru.
- (b) Guru dapat mengetahui dan menguasai berbagai macam media, khususnya media *audio visual*.
- (c) Meningkatkan rasa profesionalisme guru.
- (d) Menciptakan pengalaman baru dalam mengajar.
- (e) Sebagai bahan masukan dalam memilih strategi pembelajaran.

3) Manfaat bagi sekolah

- (a) Memberikan motivasi kepada guru untuk menciptakan dan memperbaiki kondisi kelas dalam menggunakan berbagai media dalam

pembelajaran IPS di SDN Hegarmanah 1 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung.

- (b) Memberikan wawasan agar pembelajaran IPS di SDN Hegarmanah 1 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung tidak monoton dan membosankan.
- (c) Meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Hegarmanah 1 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung.

4) Manfaat bagi peneliti

- (a) Mengetahui gambaran tentang pengaruh penggunaan media *audio visual* dan metode kooperatif tipe *teams games tournament* hasil belajar siswa.
- (b) Memberikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan belajar-mengajar IPS pada mahasiswa, sehingga dapat dijadikan bekal pada masa yang akan datang.

5) Manfaat bagi PGSD FKIP Unpas Bandung

- (a) Menambah kumpulan resume yang akan dibutuhkan mahasiswa tingkat selanjutnya untuk menulis skripsi.
- (b) Menambah daftar ilmu bagi perpustakaan PGSD FKIP Unpas Bandung

G. Kerangka Pemikiran

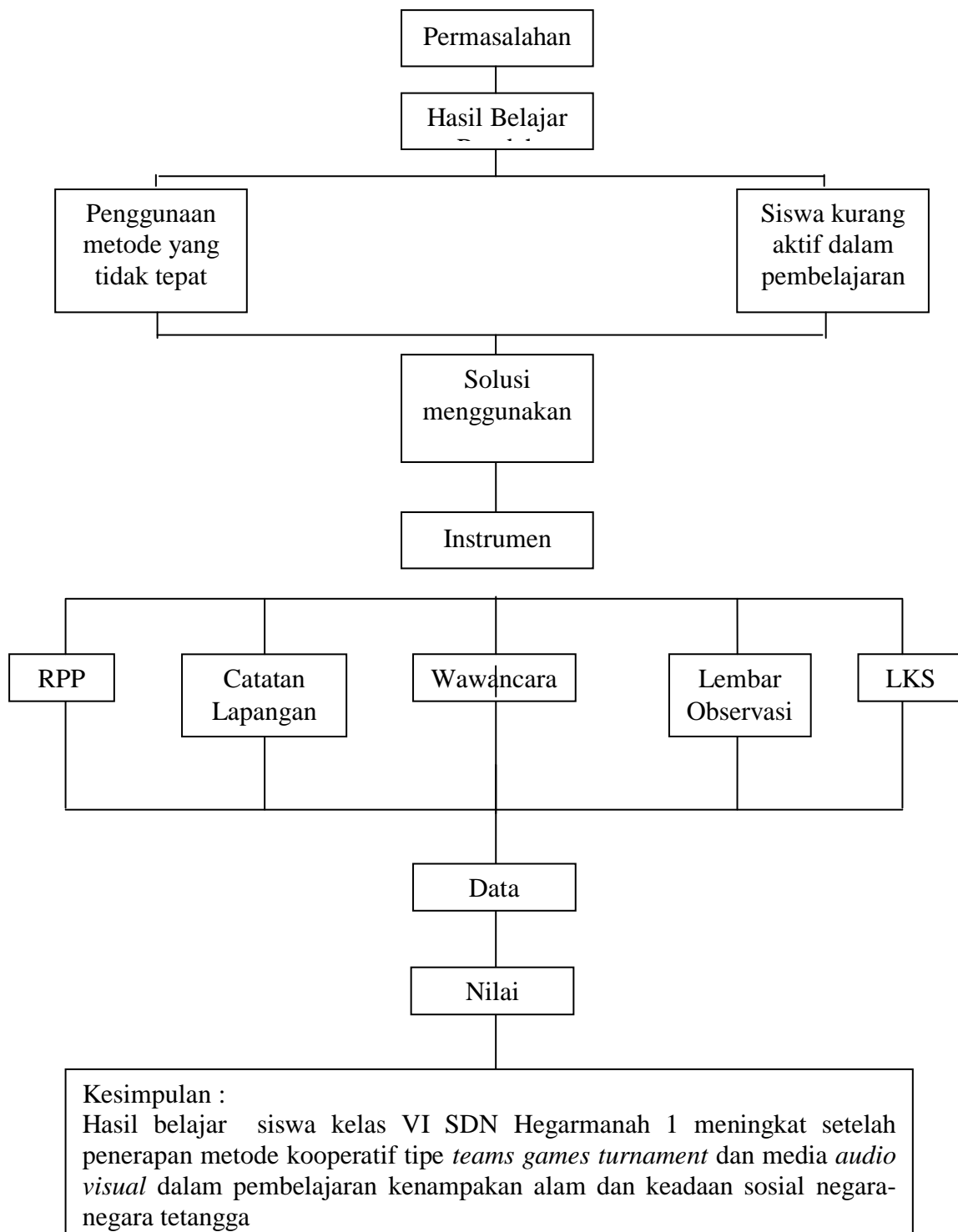
Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Hegarmanah 1 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung. Yang dijadikan subyek penelitian adalah kelas VI semester I, kelas ini dipilih sebagai subyek penelitian karena menurut penulis kemampuan siswa beragam dan kurang

berkembang dalam pembelajaran IPS, sehingga proses pembelajaran perlu ditingkatkan. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi mengenai kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Materi tentang kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga dipaparkan dalam buku IPS untuk Kelas VI SD karangan Indrastuti dan Penny Rahmawaty.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media audiovisual dan metode kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengenai kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa dengan menerapkan metode kooperatif tipe *teams games tournament* diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Hegarmanah 1 dalam materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Keterkaitan permasalahan yang dihadapi, penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* dapat dilihat pada bagan 1.1 di bawah ini

Bagan 1. 1 Kerangka pemikiran



H. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas maka rumusan asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Kerjasama dalam pembelajaran yang dicapai siswa kelas VI SDN Hegarmanah 1 terhadap pembelajaran IPS mengenai materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga menggunakan media *audio visual* dan melalui penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan semangat belajar dan siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
2. Menurut Sanjaya (2006:246-247) Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini menitikberatkan pada empat prinsip yaitu prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), tanggung jawab perseorangan (*Individual accountability*), interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), partisipasi dan komunikasi (*participation communication*).

I. Hipotesis

Berdasarkan pada asumsi menurut Sanjaya (2006:246-247), dan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini bahwa: “penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* dengan menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga dalam pembelajaran IPS ditandai dengan meningkatnya kreatifitas, kerjasama, dan sikap tolong menolong siswa dalam pembelajaran”.

J. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah, sehingga terdapat keseragaman landasan berpikirlantara peneliti dengan pembaca. Sesuai dengan judul yang ada, maka pengertian dari masing-masing bagiannya adalah sebagai berikut:

1. Menurut Richard E. Gross dalam (Masruri, 2008) yang diakses di <http://oktaseiji.wordpress.com/2011/04/24/upaya-pembaharuan-pendidikan-ips-di-indonesia/> pada tanggal 15 Juli 2014 pukul 10:35 adalah:

Dasar pendidikan sosial, dalam mempersiapkan fungsi warga negara dengan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap yang memungkinkan masing-masing warga negara tersebut dapat tumbuh secara personal antara yang satu dengan yang lainnya secara baik, dan dalam berkontribusi pada kebudayaan yang akan datang.”

2. Pembelajaran 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.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.
4. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (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*.

5. Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan sedangkan belajar adalah suatu proses usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dapat disimpulkan hasil belajar adalah prestasi yang dicapai individu setelah proses pembelajaran dilaksanakan.
6. Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang nampak di permukaan bagian bumi atau alam. Permukaan bumi terdiri dari daratan dan perairan. Di bagian daratan terdapat berbagai macam bentangan alam. Misalnya dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, gunung, dan pantai. Sedangkan di perairan berupa sungai, danau, selat, teluk, laut, samudera. Keadaan sosial adalah Keberagaman latar belakang budaya, etnis, agama, pemerintahan, mata pencaharian dan yang lainnya. Keberagaman ini menjadi dasar terciptanya kondisi yang harmonis di wilayah tertentu.

Negara-negara tetangga adalah negara-negara yang letaknya berada disekitar negara kita, dengan melihat peta kita dapat mengenali negara mana saja yang termasuk negara tetangga Indonesia. Berdasarkan letak geografisnya, negara Indonesia berada dikawasan Asia Tenggara yang terletak diantara benua Asia dan benua Australia serta diantara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Dengan demikian yang termasuk negara tetangga adalah negara-negara yang

berada di kawasan Asia Tenggara yang meliputi Malaysia, Singapura, Brunei Darussalam, Filipina, Thailand, Myanmar, Kamboja, Vietnam, Laos, dan Timor Leste.