

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumberdaya yang ada dipermukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Disinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan

sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa”.

Dari tujuan pendidikan IPS tersebut, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

IPS tidak dapat dipisahkan dengan hakikatnya merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia baik dalam maupun di luar sekolah. Guru merupakan tenaga pendidikan disekolah yang membimbing dan mengajar siswa untuk melakukan proses perubahan tingkah laku dan penambahan pengetahuan secara sadar kearah hal yang positif.

Sedangkan kondisi pada kenyataanya saat ini sekolah-sekolah khususnya di SD, mata pelajaran IPS dirasakan kurang optimal diserap oleh siswa. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kurang menariknya penyampaian pembelajaran oleh guru sehingga siswa memberikan kesan pelajaran ini menjemukan dan merasa tidak termotivasi untuk mempelajarinya. Dengan demikian, potensi siswa dalam belajar kurang terlatih dan proses belajar mengajar akan berlangsung secara kaku sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral dan

keterampilan siswa. Hal ini akan berakibat kurang baik terhadap pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran itu sendiri serta prestasi belajar IPS mereka dibawah nilai yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Cikahuripan, Lembang, diperoleh informasi bahwa hasil rata-rata ulangan harian siswa kelas IV SDN 3 Cikahuripan, Lembang, tahun ajaran 2011-2012 pada pembelajaran IPS sub pokok Sumber Daya Alam ialah sebesar 55. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi yang diajarkan adalah sebesar 60,00. Persentase siswa yang berhasil mencapai KKM hanya 30 %. Sedangkan siswa yang belum mencapai kompetensi KKM, persentasenya sebesar 70 %. Diketahui pula, bahwa proses pembelajaran didominasi 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 mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal, fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkannya secara erenir dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual. Meka, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kelemahan

yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil diagnosa, diantaranya:

1. Siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi);
2. Partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran;
3. sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hal-hal diatas, maka upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar dalam pendidikan IPS merupakan suatu kebutuhan yang cukup mendesak. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang efektif dan inovatif yaitu *model cooperative learning*.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan kinerja siswa dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa melalui diskusi kelompok. Didalam pembelajaran dengan menggunakan *model cooperative learning* ini, siswa bukan hanya belajar dan menerima materi yang disajikan oleh guru, melainkan dapat belajar dari siswa yang lainnya, serta mempunyai kesempatan untuk membelajarkan temannya yang lain. Dan hal ini merupakan salah satu bentuk aplikasi didalam pembelajaran di kelas,

dimana model pembelajaran ini mengetengahkan realita kehidupan masyarakat yang dirasakan dan dialami oleh siswa dalam kesehariannya, dengan bentuk yang disederhanakan dalam kehidupan kelas, yaitu keberhasilan belajar bukan hanya didapat dari guru dari pihak lain yang terlibat didalamnya melainkan.

Oleh karena itu, model pembelajaran *cooperative learning* dapat dijadikan salah satu alternatif yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja bersama-sama diantara sesama anggota kelompok, akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perorehan belajar. “*Cooperative learning is more effective in increasing motive and performnce studies*”

Dalam pemberajaran kooperatif, terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: *student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Team Game Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI), *Rotating Trio Exchange* dan *Group Resume*

Maka dari itu, peneriti akan menggunakan moder pemberajaran kooperatif tipe *Tectm Game Tournament* (TGT). Tipe ini dipilih, karena diataranya terdapat unsur game dan tournament yangdapat menambah motivasi belajar bagi siswa, yang akhirnya dapat meningkatkan proses serta hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS menjadi lebih baik. Lebih lanjut dapat meningkatkan keterampilan dasar kooperatif, baik ketika

mereka, disekolah, maupun ketika mereka sudah ke lingkungan dan masyarakat.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah ketercapaian model pembelajaran, proses pembelajaran siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Sumber Daya Alam (SDA) dikelas IV SDN 3 Cikahuripan Lembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah "bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA)?"

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka permasalahan tersebut dijabarkan kedalam bentuk pertanyaan penelitian :

1. Bagaimanakah perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA) dikelas IV SDN 3 Cikahuripan Lembang?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA) dikelas IV SDN 3 Cikahuripan Lembang?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA) dikelas IV SDN 3 Cikahuripan Lembang?

D. Tujuan dan manfaat penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya guru

dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi keragaman sosial dan budaya berdasarkan kenampakan alam model pemberajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) pada materi Sumber Daya Alam (SDA) di SDN 3 Cikahuripan, Lembang. Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari peneritian yang ingin di capai adalah:

- a. Mengetahui perencanaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) daram pemberajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA) dikelas IV SDN 3 Cikahuripan Lembang
- b. Mengetahui proses pemberajaran siswa dengan menggunakan model pemberajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA) dikelas IV SDN 3 Cikahuripan Lembang

- c. Mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA) dikelas IV SDN 3 Cikahuripan Lembang

2. Manfaat Penelitian

Penelitian pembelajaran IPS tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi Sumber Daya Alam di SDN 3 Cikahuripan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- b. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- c. Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- b. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamen*
- c. Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat wujudkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengambil kebijakan, sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui perbaikan pendekatan yang dianggap relevan dengan siswa.

4. Bagi Peneliti

Peneliti ini dapat memperkaya wawasan dan sebagai bahan masukan dalam perbaikan pembelajaran. Serta dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamen* (TGT) dan dapat menambahkan pengalaman mengajar.

E. Hipotesis Tindakan

Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamen* (TGT) digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam (SDA), maka hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

F. Delinisi Operasional

1. Tipe Team Game Turnamen (TGT)

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.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

3. 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. (Hamka :2010)

G. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini adalah classroom action resealch atau penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK mengandung pengertian bahwa merupakan sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: (a) praktik-praktik kependidikan mereka (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, (c) situasi dimana praktik praktik tersebut, dan (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut di

laksanakan, (Kunandar, 2009 :46). Prosedur penelitian tindakan kelas ini merujuk pada model Kemmis & Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan Kurt Lewin yang terdiri atas empat komponen pokok penelitian kelas yakni:

- 1) Perencanaan (planning)
- 2) Tindakan (acting)
- 3) Pengamatan (observing)
- 4) Refleksi (reflecting).

