

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang kemudian disingkat dengan nama IPS, merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia, mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Mata pelajaran ini berperan mengfungsikan dan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik kedalam dunia kehidupan nyata di lingkungan masyarakat.

Proses pendidikan di SD merupakan proses sosialisasi pertama seorang siswa dilingkungan pendidikan formal. Oleh karena itu mata pelajaran IPS, sangat berguna bagi siswa. IPS dapat membantu siswa dalam mempersiapkan diri sebagai calon warga negara dan untuk bersosialisasi di lingkungan masyarakatnya.

Kosasih dan Hamid Hasan (dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2009: 15) mengemukakan bahwa “ pola pembelajaran pendidikan IPS” menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencecoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan semata, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. 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 (Kosasih dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2009: 15 ), 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 (Aziz Wahab dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2009: 15).

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

Sedangkan kondisi pada kenyataannya saat ini di 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 menjenuhkan 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 pada pembelajaran itu sendiri serta prestasi belajar IPS mereka dibawah nilai yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di kelas IV B SDN 1 Kayu Ambon, Lembang, diperoleh informasi bahwa hasil rata-rata ulangan harian siswa kelas IV B SDN I Kayu Ambon, Lembang, tahun ajaran 2009/2010 pada pembelajaran IPS sub pokok kenampakan alam dan sosial budaya ialah sebesar 45,71. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi yang diajukan adalah sebesar 60,00. Persentase siswa yang berhasil mencapai KKM hanya 23,8%. Sedangkan siswa yang belum mencapai kompetensi KKM, persentasenya sebesar 76,2%. 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 efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

Maka, 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.

Hal serupa juga di tegaskan didalam kurikulum Depdiknas 2006 yang menyatakan bahwa:

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan

memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

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*.

Etin Solihatin dan Raharjo (2009: 2) memandang bahwa:

Model pembelajaran ini berangkat dari dasar pemikiran “ *getting better together*” yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh serta mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat.

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 saja, melainkan dari pihak lain yang terlibat didalamnya.

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 perolehan belajar. "*Cooperative learning is more effective in increasing motive and performnce studies*" (Michaels, 1977 dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2009:5).

Dalam pembelajaran 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* (Isjoni, 2009: 74)

Maka dari itu, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Tipe ini dipilih, karena di dalamnya terdapat unsur *game* dan *tournament* yang dapat 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 di sekolah 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 pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya dikelas IV B SDN I Kayu Ambon 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 pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya?"

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

1. Bagaimanakah ketercapaian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya dikelas IV B SDN I Kayu Ambon Lembang?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya

dengan keragaman sosial dan budaya dikelas IV B SDN I Kayu Ambon Lembang?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya dikelas IV B SDN I Kayu Ambon Lembang?

#### **D. 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 pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* pada materi koperasi di SDN 1 Kayu Ambon, Lembang.

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang ingin di capai adalah:

1. Mengetahui ketercapaian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya dikelas IV B SDN I Kayu Ambon Lembang
2. Mengetahui proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya

dengan keragaman sosial dan budaya dikelas IV B SDN I Kayu Ambon  
Lembang

3. Mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya dikelas IV B SDN I Kayu Ambon Lembang

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian pembelajaran IPS tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada materi koperasi di SDN1 Kayu Ambon ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi Siswa, dapat menjadi acuan dalam:

- 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 Turnament (TGT)*
- c. Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan 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

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

## F. Hipotesis Tindakan

Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* digunakan dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan kenampakan alam serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya, maka hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

## G. Definisi Operasional

### 1) Ilmu Pengetahuan Sosial

Didalam kurikulum 2006 dikemukakan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Sejalan dengan hal tersebut, maka peneliti berkesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu

## 2) Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai satu pendekatan mengajar, "... dimana siswa bekerjasama diantara satu sama lain dalam kelompok belajar yang kecil untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok yang diberikan oleh guru" (Isjoni, 2009:21). Maka dapat peneliti disimpulkan 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

### 3) Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini dilaksanakan melalui tahapan: presentasi kelas, belajar kelompok (tim), permainan/pertandingan (*game*/turnamen) dan rekognisi Tim.

## H. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini adalah *classroom action research* 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 dilaksanakan, (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*). (Kemmis & Mc Taggart, 1990:14)