

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mensukseskan nilai-nilai yang terkandung di dalam Undang-Undang Dasar. Sesuai dengan yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari delapan disiplin ilmu sosial seperti: sejarah, antropologi, geografi, ekonomi, sosiologi, filsafat, ilmu politik dan psikologi. Tujuan dari pendidikan IPS adalah membentuk warga negara yang baik yang memiliki kepekaan terhadap masalah sosial dan berpartisipasi sosial di dalam masyarakat. Pemikiran mengenai konsep pendidikan IPS di Indonesia banyak dipengaruhi oleh pemikiran social studies di Amerika yang dianggap sebagai salah satu negara yang memiliki pengalaman panjang dan reputasi akademis yang signifikan dalam bidang itu (Huriah Rachmah, 2014:43).

Mata pelajaran IPS yang berlaku di Indonesia dirancang untuk mengembangkan beberapa aspek dari segi pemahaman, kemampuan dan keterampilan yang disesuaikan dengan keadaan masyarakat Indonesia. Pendidikan IPS di Indonesia bersifat dinamis yang mengikuti alur perkembangan zaman. Mata pelajaran IPS di Indonesia disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (Riswan Jaenudin, 2014:446).

Pembelajaran IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peran penting dalam pendidikan. Pelajaran IPS dalam pelaksanaannya diberikan kepada semua jenjang pendidikan. Pembelajaran IPS merupakan salah satu implementasi dari pendidikan IPS yang

diterapkan di sekolah dan harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS. Oemar Hamalik (1992, hlm. 40) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan IPS berorientasi pada perilaku siswa, yaitu: 1) pengetahuan dan pemahaman, 2) sikap hidup belajar, 3) nilai-nilai sosial dan sikap, 4) keterampilan bermasyarakat dilingkungannya kelak. Menurut Sapriya, dkk (2008, hlm. 6) pembelajaran IPS bermaksud untuk memberikan kesempatan kepada Siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Pembelajaran IPS juga memiliki tujuan utama yaitu diharapkan Siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Negeri 9 Majalengka peneliti menemukan adanya beberapa permasalahan dalam proses belajar dilaksanakan. Pertama, rendahnya respon atau umpan balik dari siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan dalam pembelajaran IPS sehingga memicu kurangnya pembelajaran yang aktif dan bermakna (*meaningfull*). Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu proses dimana siswa disuruh untuk mengaitkan informasi yang baru mereka dapatkan yang kemudian disesuaikan dengan fakta-fakta atau konsep yang sudah dipelajari dan diingat. Menurut teori Ausubel ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar bermakna yaitu, struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang tertentu dan waktu tertentu. Dalam proses pembelajaran ini siswa dituntut untuk mengaitkan apa yang telah dipelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fakta dan fenomena pengetahuan mereka.

Kedua, siswa kurang memperhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Siswa menganggap pembelajaran IPS membosankan dikarenakan terlalu banyak hafalan. Sehingga siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS tidak menyenangkan, biasa-biasa saja dan kurang tantangannya. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran di kelas guru lebih menekankan pada materi

dan konsep yang ada di dalam buku teks IPS. Pada Hakikat pembelajaran IPS bukan hanya seputar menghafal materi dan merangkum melainkan, untuk menelaah segala sesuatu tentang manusia dan dunia.

Ketiga, pembelajaran IPS di sekolah masih berpusat pada guru yang mana dalam hal tersebut menjadikan guru sebagai sumber utama materi. Sehingga siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran seperti inisiatif mencari materi dari sumber lain. Kondisi ini mengakibatkan kurang terciptanya kondisi belajar yang efektif yang seharusnya melibatkan siswa untuk dapat aktif mengontruksi dalam berfikir. Sesuai dengan hal ini selaras dengan ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (1998) menyebutkan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dengan pelajaran.
- 3) Aktifitas-aktifitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- 6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Oleh karena itu, permasalahan tersebut harus diperbaiki dengan mengambil tindakan pembelajaran yang di kelas yang bertujuan menumbuhkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan mendorong seluruh siswa untuk terlibat di dalamnya. Menjadi seorang guru dituntut harus mampu merancang suatu pembelajaran semaksimal mungkin agar bisa mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan

Wina Hidayah, 2024

UPAYA MENGATASI SILENT CULTURE MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam kegiatan belajar mengajar siswa.

Secara keseluruhan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan kegiatan yang melibatkan siswa yang meliputi presentasi dan pengajaran dari guru, belajar secara kelompok, perlombaan, pengakuan dan penganugrahan. Kegiatan belajar mengajar tersebut dikemas dalam sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi dan jiwa kompetensi peserta didik baik fisik maupun mental. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pertama kali diperkenalkan oleh David De Vries dan Keith Edward pada tahun 1972. Selanjutnya disempurnakan oleh De Vries dan Robert Edward Slavin pada tahun 1978. Pada tahun 1980 De Vries mengatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan siswa fokus untuk memperhatikan, lalu setelah siswa paham dengan materi yang telah disampaikan kemudian diadakan turnamen yang mana siswa memainkan game akademik sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Saat turnamen berlangsung guru mencatat jumlah skor yang di dapat dari masing-masing timnya. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 2008).

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Karena, dalam proses kegiatan belajar melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan kemampuan siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran

kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih nyaman dan rileks disamping dituntut untuk belajar tanggung jawab dan kerja sama.

Dalam penelitian ini, peneliti akan lebih membahas tentang upaya untuk mengatasi *silence culture* dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* lebih dalam. *Silent culture* atau yang biasa disebut juga *silent student* merupakan fenomena yang sering terjadi dan ada di setiap sekolah. Sebutan tersebut biasa dilontarkan pada siswa yang kurang mampu atau siswa yang mengalami kesulitan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di kelas. Fenomena ini mungkin terlihat sederhana tetapi, bagi seorang pendidik fenomena tersebut merupakan hal yang cukup serius dan harus diatasi karena membawa dampak bagi dirinya sendiri, teman sekelasnya, guru bahkan mengganggu keseluruhan proses belajar mengajar di dalam kelas. Siswa yang mengalami fenomena tersebut biasanya cenderung lebih menarik diri, pasif, dan kurang terlihat keaktifan di dalam kelompoknya. Terdapat beberapa alasan kenapa siswa bersifat pasif atau diam selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu: Pertama, siswa tersebut merasa rendah diri atau (*low self-esteem*) artinya siswa tersebut merasa dirinya tidak mampu bahkan tidak bisa mengerjakan sehingga mereka memilih diam. Kedua, siswa memiliki perasaan takut salah dan takut ditertawakan oleh teman apabila mereka menyampaikan pendapat yang disampaikan kurang bagus atau kurang tepat. Ketiga, faktor budaya dimana sebagian masyarakat yang masih memegang jargon “diam adalah emas”. Keempat, siswa memiliki rasa takut dituntut untuk selalu tampil sukses.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Mengatasi *Silence Culture* Menggunakan Model *Team Games Tournament (Tgt)* Dalam Pembelajaran Ips (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-C Mtsn 09 Majalengka) Dengan hal ini, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan *team games tournament (TGT)* dan membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang diberikan dan dipelajari lebih baik.

Wina Hidayah, 2024

UPAYA MENGATASI SILENT CULTURE MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disusun rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya untuk mengatasi *Silence Culture* Menggunakan Model *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Pembelajaran IPS di kelas VIII-C MTsN 09 Majalengka?

Agar penelitian ini lebih refokus dan terarah, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka?
3. Seberapa besar hasil peningkatan sikap siswa dalam menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka?
4. Apa saja kendala yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai upaya mengatasi *silence culture* dengan menggunakan metode *team games tournament (TGT)* di kelas VIII-C MTsN 09 Majalengka.

Adapun tujuan Khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka.
2. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka.
3. Mengevaluasi hasil peningkatan sikap siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka.
4. Menganalisis solusi dari kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam upaya mengatasi *silence culture* di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan akademik sebagai kajian dalam mempelajari ilmu pendidikan yang khususnya mengenai upaya mengatasi *silence culture* dengan menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan Siswa dapat memahami serta mengetahui materi pembelajaran dengan mudah dan meningkatkan motivasi belajar dalam diri Siswa.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan referensi sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran semakin menarik dengan peta konsep dalam pembelajaran IPS.
- c. Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan inovasi dan alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran IPS

Wina Hidayah, 2024

UPAYA MENGATASI SILENT CULTURE MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Manfaat bagi Kebijakan

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai upaya untuk mengatasi *silence culture* menggunakan model *team games tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-C MtsN 09 Majalengka.

4. Manfaat bagi Isu Sosial

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pemanfaatan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS yang inovatif untuk mengatasi *silence culture* selama pembelajaran berlangsung di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Guna memberikan kemudahan dalam menyusun penelitian ini kepada berbagai pihak yang berkepentingan, maka penelitian ini sajikan kedalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur kepenulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini peneliti akan memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian sebagai dasar utama penelitian.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini peneliti akan menguraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian, serta teori-teori yang mendukung penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini peneliti akan memaparkan desain penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : Temuan dan pembahasan

Wina Hidayah, 2024

UPAYA MENGATASI SILENT CULTURE MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini peneliti memaparkan hasil melalui data yang sudah terkumpul dalam penelitian yang telah dilaksanakan selanjutnya dianalisis.

BAB V : Simpulan, implikasi dan rekomendasi.

Dalam bab ini peneliti melalui hasil analisis daya yang telah dilakukan dalam temuan peneliti, mencoba memberikan simpulan dan saran sebagai rekomendasi atas permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam penelitian.

