

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, IPS menjadi salah satu mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) karena IPS merupakan bentuk sederhana dari ilmu-ilmu sosial yang ada sedangkan di sekolah menengah tingkat atas (SMA) dan perguruan tinggi, ilmu sosial dipelajari berdasarkan cabang-cabang dalam ilmu tersebut khususnya jurusan atau fakultas yang fokus mempelajari hal tersebut. Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2011:17) disebutkan bahwa

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab serta warga dunia yang cinta damai.

Pada tingkat SD atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) mata pelajaran IPS membahas geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Dengan mempelajari IPS siswa diharapkan menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab dan dapat menghadapi permasalahan-permasalahan sosial dalam kehidupan yang akan datang.

Sanuwiyah (2011:1) mengatakan bahwa

Dalam pendidikan dasar terutama sekolah dasar pemerintah menyusun kurikulum khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimaksud untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan dan sikap yang rasional mengenai gejala-gejala sosial serta perkembangan masyarakat Indonesia baik dimasa lampau maupun masa kini.

Selly Puspa Dewi Rachman, 2014

Penerapan metode teams game tournament untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah

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

Kualitas proses dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cibeunying dapat dikatakan kurang baik karena jika kita melihat setiap kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS hanya siswa berkemampuan tinggi yang mendominasi. Siswa lainnya hanya menjadi pendengar. Salah satu penyebab ketidakaktifan siswa adalah rasa takut untuk mengungkapkan pendapat dan rasa takut untuk bertanya karena menurut mereka jika mengungkapkannya salah maka akan dimarahi oleh guru. Ketika memperhatikan guru pun banyak pandangan kosong yang terlihat dari wajah para siswa. Jika guru fokus memperhatikan para siswa ketika berkelompok maka yang terlihat hanya satu atau dua orang yang bekerja dan yang bekerja ini adalah siswa yang memiliki kemampuan tinggi. Setiap kegiatan pembelajaran sekolah ini berjalan dengan monoton karena hanya guru yang menjadi sumber belajar atau disebut juga *teacher centered*. Penggunaan media pun minim digunakan terutama pada mata pelajaran IPS yang akhirnya membuat siswa merasa bosan.

Hasil ulangan harian IPS sub pokok perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah dijadikan sebagai data awal mengenai kualitas proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Banyak siswa kelas V yang mendapatkan nilai di bawah KKM (KKM IPS kelas V adalah 64). Hanya empat dari 29 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM, 23 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dan dua siswa tidak hadir ketika ulangan berlangsung. (Daftar nilai ulangan terlampir)

Proses pembelajaran adalah perubahan pada diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Nurjanah, 2012:19) ‘hasil belajar adalah hasil yang berasal dari interaksi pembelajaran dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru.’

Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) kualitas proses dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Metode pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dalam berkelompok siswa

Selly Puspa Dewi Rachman, 2014

Penerapan metode teams game tournament untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah

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

membimbing temannya dan mengandung permainan serta penguatan materi pembelajaran.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian mengenai penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) oleh Mariah Ulfah yang merupakan mahasiswa FIP UPI dengan judul Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *team games tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SDN Suntenjaya 1 pada Materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Jepang. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Mariah Ulfah pada siklus I skor rata-rata kelas mengenai hasil belajar kognitif siswa adalah 44 dan ini dikategorikan kurang sekali. Pada siklus I hanya 14 siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM serta pencapaian kecakapan akademik kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 34% (kurang) lalu untuk skor efektifitas pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 0,3 (sedang) sedangkan, pada siklus II skor rata-rata kelas adalah 91,2 dan ini dikategorikan baik sekali. Pada siklus II 40 siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM serta pencapaian kecakapan akademik kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 100% (baik sekali) lalu untuk skor efektifitas pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 0,9 (tinggi). Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian Mariah Ulfah adalah terjadi peningkatan dalam aspek kognitif, efektifitas kegiatan pembelajaran dan kecakapan akademik.

Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas, yaitu dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar IPS Mengenai Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah.”

B. Rumusan Masalah

Selly Puspa Dewi Rachman, 2014

Penerapan metode teams game tournament untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah

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

Dari latar belakang yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas V mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah dengan penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas V mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah dengan penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament*?
3. Bagaimanakah peningkatan kualitas proses belajar IPS siswa mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah dengan penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament*?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* sub pokok perlawanan melawan penjajahan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh dan mendeskripsikan data mengenai perencanaan kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas V mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah dengan penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament*.
2. Untuk memperoleh dan mendeskripsikan data mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas V mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah dengan penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament*.
3. Untuk memperoleh dan mendeskripsikan data mengenai peningkatan kualitas proses belajar IPS siswa mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan

Selly Puspa Dewi Rachman, 2014

Penerapan metode teams game tournament untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah

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

penjajah dengan penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament*.

4. Untuk memperoleh dan mendeskripsikan data mengenai peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* sub pokok perlawanan melawan penjajahan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa dalam belajar IPS.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan solusi bagi para guru dalam mengajarkan IPS di sekolah sehingga pembelajarannya lebih bervariasi dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Pembahasan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu solusi untuk mengajarkan IPS di sekolah dasar agar lebih menarik serta dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan penulis dalam penelitian ini, adalah: “Melalui penerapan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* pada pembelajaran IPS maka kualitas proses dan hasil belajar siswa akan meningkat”.

F. Definisi Operasional

1. Metode Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Selly Puspa Dewi Rachman, 2014

Penerapan metode teams game tournament untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah

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

Teams Game Tournament (TGT) adalah salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif yang pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan kemampuan akademik yang berbeda. Dalam kelompok tersebut para siswa akan bekerjasama satu sama lain untuk meraih predikat terbaik.

Tabel 1.1

Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata kelompok)	Predikat
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

(Slavin,R.E., 2014:175)

2. Hasil Belajar

Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran dan biasanya dilihat dari skor hasil evaluasi yang diberikan oleh guru pada akhir kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dilihat dari nilai *test* disetiap siklus yang dilakukan pada akhir pembelajaran.

3. Kualitas Proses Belajar

Dapat diartikan bahwa kualitas proses belajar adalah proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk menghasilkan perubahan baik perubahan tingkah laku atau perkembangan pengetahuan. Suatu proses belajar siswa dapat dikatakan baik jika memenuhi indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Siswa aktif bertanya mengenai materi yang diajarkan

Tabel 1.2

Tabel Kriteria Keaktifan Bertanya Siswa Berdasarkan Banyak Pertanyaan Selama Kegiatan Pembelajaran Berlangsung

Selly Puspa Dewi Rachman, 2014

Penerapan metode teams game tournament untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS mengenai perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah

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

Banyak Pertanyaan	Keterangan
> 3	Aktif
0 – 3	Kurang Aktif

- b. Siswa aktif mengemukakan pendapat mengenai materi yang diajarkan

Tabel 1.3

Tabel Kriteria Keaktifan Berpendapat Siswa Berdasarkan Banyak Pendapat Selama Kegiatan Pembelajaran Berlangsung

Banyak Pendapat	Keterangan
> 3	Aktif
0 – 3	Kurang Aktif

- c. Siswa melakukan peraturan yang telah disepakati
d. Siswa menerima pendapat yang dikemukakan orang lain

Penilaian kualitas proses belajar selain dilihat dari nilai hasil *test* yang dilakukan pada akhir setiap kegiatan pembelajaran dapat dilihat juga menggunakan *fieldnotes* dan instrumen penelitian mengenai kualitas proses belajar.