

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan elemen kunci dalam perkembangan sosial dan intelektual individu. Pembelajaran yang efektif memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga yang terdidik dan berpengetahuan. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) memiliki peran utama dalam membentuk pemahaman siswa tentang dinamika masyarakat, budaya, ekonomi, dan politik. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, diperlukan strategi yang memungkinkan siswa untuk belajar secara efektif, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah integrasi berdasarkan aneka macam cabang ilmu-ilmu sosial yaitu ekonomi, sejarah, sosiologi, geografi, ilmu politik, psikologi, & antropologi. Ilmu pengetahuan sosial pula dibuat atas dasar empiris & kenyataan sosial, yang mewujudkan pendekatan interdisipliner dalam seluruh aspek & cabang ilmu sosial. Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan, tetapi juga membantu dalam menjelaskan makna kehidupan dan mengutamakan keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran.

Para ahli dalam bidang pembelajaran IPS, seperti Profesor Margaret McMillan, menekankan perlunya mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran yang kreatif dan berpusat pada siswa untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan efektif. Mereka mengamati bahwa pembelajaran IPS yang efektif harus merangsang pemikiran kritis siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah sosial, dan memotivasi mereka untuk menjadi warga yang aktif dan berpengetahuan.

Namun dalam memastikan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya pada pembelajaran, mereka masih sering mengalami kendala. Berdasarkan hasil pengamatan ketika melaksanakan PPLSP di SMPN 7 Bandung, proses pembelajaran yang terjadi biasanya masih kurang dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat sehingga menyebabkan kurang tercapainya

tujuan pembelajaran yang di ingin dicapai. Biasanya dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab lalu diberikan tugas untuk peserta didik. Sehingga bisa dibbilang bahwa proses belajar mengajar masih berpusat pada guru dan peserta didik tidak berperan aktif. Banyak peserta didik yang sibuk sendiri selama proses belajar, sehingga Perhatian peserta didik tidak terfokus, semangat belajar peserta didik lemah, peserta didik jarang bertanya, karena itulah menyebabkan terjadinya kendala terhadap keterampilan dan pengetahuan peserta didik.

Kendala dalam keterampilan dan pengetahuan pada peserta didik sangat berbagai macam. Pertama, saat guru membuat kelompok-kelompok belajar, peserta didik masih sangat sulit untuk bisa bekerja sama, mereka hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya. Kedua, Banyak peserta didik yang tidak mampu berpikir kritis yang sesuai dari materi IPS yang diajarkan, misalnya pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mereka hanya diam saja atau menjawab masih terpaku kepada teks yang ada di buku. Ketiga, Sebagian besar peserta didik belum mampu berkomunikasi dengan baik, contohnya adalah ketika ditunjuk untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat mereka masih takut untuk berkomunikasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa kenyataan generik pembelajaran IPS tidak jarang kurang menyenangkan, kurang memperhatikan peserta didik & kurang diapresiasi oleh peserta didik, sehingga mengakibatkan rendahnya taraf pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep materi IPS, lantaran situasi yang terjadi tidak sesuai dengan indikator-indikator pemahaman konsep. Salah satu penyebab dari rendahnya pemahaman konsep peserta didik disebabkan oleh proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, peserta didik tidak terlibat dalam mengonstruksi pengetahuannya karena hanya menerima informasi yang searah dari guru (saragih, 2012, hlm. 369)

Pada pembelajaran IPS sendiri mensyaratkan penggunaan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, mendorong minat peserta didik dalam belajar, dan memberikan pengalaman langsung. peserta

didik tidak hanya berangan-angan tentang materi yang disampaikan oleh guru. Dengan memberikan peserta didik pengalaman dunia nyata, peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi. Menurut Bruner (dalam Trianto,2007), “belajar akan lebih bermakna bagi peserta didik jika mereka memusatkan perhatian-perhatiannya untuk memahami struktur materi yang dipelajari. Untuk memperoleh struktur informasi, peserta didik harus aktif, mereka harus mengidentifikasi sendiri prinsip-prinsip kunci daripada hanya sekedar menerima penjelasan dari guru”. Dari pendapat di atas maka bisa kita sadari bahwasannya dalam pembelajaran harus dapat melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pembelajaran yang ada menjadi lebih bermakna dan keterampilan dan pengetahuan peserta didik terhadap materi menjadi meningkat

Salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran adalah bisa dengan menggunakan model pembelajaran model *cooperatif learning* atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur, yang menekankan berpikir dan latihan bertindak demokratis, pembelajaran aktif, perilaku kooperatif dan menghormati perbedaan dalam masyarakat multibudaya (Muslim, 2000). Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar peserta didik dalam suatu kelompok. Idenya adalah ketika peserta didik mendiskusikan suatu topik tentang suatu masalah, akan lebih mudah bagi mereka untuk menemukan dan memahami konsep. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran kooperatif meliputi aktif mengikuti instruksi guru, menyelesaikan tugas dalam kelompok, memberikan instruksi kepada teman satu kelompok, mendorong teman satu kelompok untuk berpartisipasi aktif, dan berdiskusi.

Model pembelajaran kooperatif sendiri memiliki banyak jenis dan dalam penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *team games tournament* (TGT). Pengertian *team games tournament* (TGT) sendiri Menurut Slavin (2015, hlm.163), TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif

yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Alasan memilih model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) dibanding tipe yang lain adalah karena dalam proses belajarnya berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik yang mana motivasi belajar peserta didik lebih tinggi sehingga pada akhirnya pemahaman konsep peserta didik menjadi lebih baik. Hal tersebut bisa terlihat dari kelebihan pada tipe *Team games tournament*, Taniredja (2012:), menyatakan “kelebihan yang dimiliki tipe TGT (*Team games Tournament*) adalah sebagai berikut: (a) Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; (b) Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi; (c) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil; (d) Motivasi belajar peserta didik bertambah; (e) Pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran; (f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru, dan (g) Kerja sama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model *Cooperative Learning* TGT dalam pembelajaran IPS. Beberapa hasil penelitian yang relevan mencakup:

1. Stahl, G. (2016). *Cooperative Learning in Social Studies: A Meta-Analysis*. - Studi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dan keterampilan sosial siswa ketika TGT digunakan dalam pembelajaran IPS.
2. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). *Cooperative Learning and Social Studies Education: The Hidden Agenda*. - Penelitian ini membahas bagaimana TGT dapat membantu siswa dalam pengembangan pemahaman yang lebih mendalam tentang konten IPS.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan TGT dalam konteks pembelajaran IPS. Kami akan menganalisis sejauh mana model ini dapat meningkatkan pemahaman

siswa terhadap konsep-konsep sosial dan sejarah yang kompleks, serta bagaimana model ini memengaruhi motivasi siswa, kerja sama tim, dan keterampilan berpikir kritis mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, pengambil kebijakan, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan bermakna dalam pembelajaran IPS.

Maka dari itu berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penggunaan Model *Cooperative learning tipe team games tournament* Dalam Pembelajaran IPS”**.

## 1.2 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan untuk kelas VIII A SMPN 7 Bandung
2. Materi yang digunakan dalam melakukan penelitian penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS adalah materi perdagangan internasional
3. Mendeskripsikan pembelajaran IPS menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* berdasarkan hasil observasi yang dilakukan

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa rumusan masalah yang dijadikan fokus penelitian peneliti yaitu **“bagaimana penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A SMPN 7 Bandung?”**. Adapun Rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Mengapa guru menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 7 Bandung?

2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A SMPN 7 Bandung?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A SMPN 7 Bandung?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Memaparkan alasan guru menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 7 Bandung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A SMPN 7 Bandung.
3. Memaparkan hasil dari penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS yang meliputi temuan keunggulan, kekurangan, dan hambatan yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik serta solusi yang dilakukan guru dan peserta didik.

#### **1.5 Manfaat penelitian**

##### **1.5.1 Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang positif dalam kualitas pembelajaran IPS khususnya dalam mengoptimalkan model pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Dan juga diharapkan mampu menjadi sumber data yang valid bagi fakultas dan universitas yang melakukan penelitian terkait penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS.

##### **1.5.2 Manfaat praktis**

Secara praktik hasil penelitian akan bermanfaat bagi pihak-pihak, sebagai berikut:

- a) Peserta didik, sebagai acuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT
- b) Guru. Sebagai alternatif solusi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan motivasi belajar peserta didik
- c) Bagi sekolah, Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi atau bahan referensi dalam pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang fleksibel dan interaktif serta dapat dijadikan bahan bacaan bagi guru dalam meningkatkan wawasannya akan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* khususnya dalam pembelajaran IPS.
- d) Peneliti lain, sebagai bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan hasil penelitian ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut:

### **BAB I – pendahuluan**

Pada bab ini berisi gambaran terkait permasalahan yang melatarbelakangi penulisan penelitian ini yang meliputi variabel yang akan diteliti yaitu mengenai penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran IPS, memaparkan tentang latar belakang penelitian, merumuskan suatu masalah dalam bentuk pertanyaan, menuliskan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan .

### **BAB II – kajian pustaka**

Pada bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka berdasarkan dengan dukungan dari berbagai jurnal, artikel, dan literatur penunjang lainnya terhadap lingkup kebutuhan penelitian sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Adapun konsep yang menjadi kajian dalam penelitian ini yaitu Pembelajaran IPS, Model *cooperative learning*, *Team games tournament*. Selain itu , dalam bab ini memuat kerangka berpikir penelitian sebagai acuan dan langkah penelitian dan hipotesis dari penelitian .

### **BAB III – Metode penelitian**

Dalam bab tiga ini berisi mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan metode penelitian juga diikuti dengan beberapa sub bab yaitu diantaranya: Pendekatan dan metode penelitian yang diterapkan; Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian; penentuan Lokasi dan Subjek Penelitian yang menjadi sumber pengumpulan datanya serta dasar pertimbangan pemilihan subjek penelitiannya; Fokus Penelitian yang disusun berdasarkan rumusan permasalahan penelitian; Instrumen Penelitian; Teknik Pengumpulan Data; Teknik Analisis Data; Validasi Data

### **BAB IV – Hasil dan pembahasan**

Pada bab empat, berisikan uraian temuan penelitian yang dihasilkan berdasarkan fakta, data yang ditemukan selama proses penelitian dengan tujuan menjawab rumusan masalah penelitian yang telah diajukan sebelumnya. Serta pada bab ini juga menguraikan pembahasan penelitian yang dikaitkan dengan analisis kajian literatur yang relevan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif biasanya memaparkan hasil penelitian secara deskriptif yaitu lebih menggambarkan perilaku daripada menggunakan basis data secara statistik..

### **BAB V – kesimpulan, implikasi dan rekomendasi**

Pada bab ini memaparkan mengenai kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian.