

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari kelas satu sampai kelas enam Sekolah Dasar. Tujuan mata pelajaran IPS SD/MI sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pada dasarnya, IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Yang menjadi pokok kajian IPS ialah tentang hubungan antar manusia, sedangkan latar telahnya adalah kehidupan nyata manusia. Dalam pembelajaran, khususnya siswa kelas V sekolah dasar yang memberlakukan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) wajib untuk menempuh pembelajaran IPS pada semester ini dengan standar kompetensi (SK) yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Adapun tujuan dari standar kompetensi tersebut adalah agar siswa mampu menghargai jasa para pahlawan bangsa. Materi ajarnya meliputi, perumusan nasakah proklamasi, peristiwa pertempuran Bandung Lautan Api dan peranan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Adapun nilai yang harus dicapai siswa sesuai KKM adalah 65.

Namun kenyataan di lapangan banyak ditemukan terjadinya kesenjangan dalam proses belajar mengajar. Demikian halnya proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung. Proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*), siswa cenderung

diam dan hanya mendengarkan sehingga pembelajaran berlangsung satu arah, Keterampilan sosial yang terkandung dalam pembelajaran IPS meliputi bekerjasama dengan teman, menghargai orang lain, tanggung jawab pada tugas, berpartisipasi dalam tanya jawab, meminta arahan atau bantuan, dan kepedulian terhadap teman masih belum bisa dimunculkan. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik belajar, peserta didik cenderung belajar lebih individualistik, pasif, kurang berani bertanya dan menjawab, lebih bersikap diam, dan tidak berani mengemukakan pendapat. Selain itu, pada saat kegiatan diskusi antar kelompok berlangsung, terdapat beberapa siswa tidak mempunyai tanggungjawab dan kerjasama dalam mengerjakan tugas bagiannya dan memilih melakukan kegiatan yang tidak ada sangkut pautnya dengan materi pembelajaran ataupun diskusi kelompok. Selanjutnya, pada saat kegiatan presentasi berlangsung, terdapat siswa yang memotong pemaparan dan menertawakan temannya yang sedang membacakan hasil diskusi kelompok di depan kelas dikarenakan terdapat pernyataan yang tidak sesuai dengan materi. Kemudian, hanya seorang saja yang mengerjakan tugas kelompok sehingga yang paham terhadap materi hanya peserta didik yang mengerjakan tugas saja. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa, pada akhir pembelajaran menunjukkan sekitar 50% (11 dari 22 orang siswa) memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Jika kita refleksi, ketiga masalah tersebut saling berhubungan. Jika disimpulkan masalah yang paling menonjol adalah rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki siswa. Rendahnya keterampilan sosial siswa bukan semata-mata kesalahan pada siswa, hal ini dikarenakan proses pembelajaran menitikberatkan pada penguasaan hapalan, berpusat pada guru (*teacher Centered*) dengan mengandalkan bahan belajar dari buku IPS yang tersedia tanpa ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, dalam menyampaikan materi, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran IPS yang pada akhirnya perolehan hasil belajar pada mata pelajaran IPS tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Apabila dilihat sebab utamanya, ini bersumber dari metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Kegiatan pembelajaran tersebut perlu diperbaiki dengan memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial. Dari tujuan pembelajaran IPS tersebut salah satunya adalah mengembangkan kemampuan keterampilan sosial. Karena dengan ketrampilan sosial yang terdapat dalam pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam bermasyarakat dan sebagai bagian dari warga negara yang baik dan bermartabat. Serta dapat melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerjasama, beradaptasi, bersinergi dan bahkan berkompetisi sesuai dengan adab dan aturan yang berlaku kelak. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan keterampilan sosial dapat mendorong tumbuhnya partisipasi aktif dari siswa dalam hal berhubungan atau interaksi sosial dengan teman, misalkan saling menghargai pendapat dan saling bekerjasama.

Berdasarkan kajian literatur, ditemukan beberapa model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial, yaitu:

#### 1. Bermain Peran

Bermain peran adalah salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Kelebihan dari metode ini adalah menumbuhkan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. Sedangkan kekurangannya adalah bermain peran memakan waktu yang banyak dan jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukannya dengan sungguh-sungguh.

#### 2. CTL

*Contektual Teaching And Learning (CTL)* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan

dalam kehidupan mereka. Kelebihan dari metode pembelajaran ini adalah siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih nyata karena setiap aktivitas di dalam kelas masih berhubungan dengan aktivitas keseharian mereka. Sedangkan kelemahannya yaitu bagi siswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran ini akan terus tertinggal dan akan sulit mengejar ketertinggalan, karena dalam model pembelajaran ini kesuksesan siswa tergantung dari keaktifan dan usaha sendiri, jadi siswa yang dengan baik mengikuti pembelajaran dengan model ini tidak akan menunggu teman yang tertinggal dan mengalami kesulitan.

### 3. Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamets*)

TGT merupakan pengembangan dari model kooperatif tipe STAD (*Student Team-Acheivment Divisions*), dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor, kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe TGT sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta tercipta kompetisi tim yang didasarkan pada tanggungjawab masing-masing individunya. Kelebihannya adalah dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa. Sedangkan kelemahannya adalah Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis dan masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Tiga model tersebut merupakan model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Namun mengingat alokasi waktu yang tersedia tidak memungkinkan maka peneliti tidak menggunakan model bermain peran yang cukup memerlukan waktu yang banyak. Salah satu indikator dalam keterampilan sosai yaitu memunculkan kerja sama antar kelompok sedangkan dalam model pembelajaran *CTL* cenderung siswa akan meninggalkan siswa yang lemah, hal ini yang menjadi pertimbangan peneliti untuk tidak menggunakan model *CTL*. Berdasarkan alokasi waktu, jumlah siswa, dan kesesuaian dengan indikator dari keterampilan sosial maka peneliti menetapkan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamets*)

untuk digunakan dalam pembelajaran IPS dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Supriatna, N. (dalam Rudy Gunawan, 2011 hlm. 67) mengatakan terdapat beberapa strategi dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada peserta didik melalui IPS, salah satunya adalah cooperative learning atau yang disebut dengan pembelajaran kooperatif. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif diharapkan bisa meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Maka dari itu siswa akan mampu mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan sesama manusia yang akan bermanfaat kelak bagi kehidupan yaitu keterampilan sosial.

Maka dari itu siswa akan mampu mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan sesama manusia yang akan bermanfaat kelak bagi kehidupan yaitu keterampilan sosial.

Bertitik tolak dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah secara umum yaitu "Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENTS*) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK?" Adapun rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK?
2. Bagaimanakah pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT)?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK.
2. Proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK.
3. Peningkatan keterampilan sosial siswa kelas V SD CK setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

### D. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).
  - b. Sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sehingga mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari
2. Bagi Guru
  - a. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para guru dalam proses pembelajaran. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan metode pembelajaran kelompok yang dapat menciptakan dan melahirkan siswa yang aktif, kreatif, dan memiliki berbagai keterampilan sosial serta

pemahaman yang tinggi terhadap berbagai permasalahan yang terjadi baik di masyarakat maupun dalam diri peserta didik.

- b. Menambah pengetahuan atau wawasan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan, latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.
3. Sekolah
    - a. Penelitian ini memberikan manfaat yang cukup besar terhadap sekolah, karena dengan penerapan model kooperatif tipe TGT akan membantu guru untuk lebih berinovasi dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan *output* siswa pun akan semakin baik.
    - b. Dengan inovasi guru dan *output* siswa yang baik tentu akan berdampak baik pada kualitas sekolah sehingga sekolah tersebut akan menjadi sekolah yang favorit. Favorit disini bukan karena sarana-prasarana yang serba ada dan mewah, juga bukan karena uang masuknya yang mahal akan tetapi karena kualitas guru dan kualitas *output* siswa yang bagus.