

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA dan sederajat). Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara aneka macam gejala sosial. Sosiologi termasuk rumpun ilmu sosial, yang pada penjurusan di SMA masuk pada program jurusan IPS. Banyak hal penting yang kita ketahui dari pelajaran sosiologi, mulai dari interaksi, nilai, norma, perubahan sosial, modernisasi sampai globalisasi. Siswa akan mudah dalam mengambil contoh dari setiap materi yang diajarkan dan bagaimana mengaplikasikan pelajaran sosiologi secara nyata yaitu saat siswa hidup dan menjalin hubungan sosial dalam masyarakat. Mata pelajaran Sosiologi dipandang oleh sejumlah siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar. Muatan materi sosiologi yang menyajikan banyak teori dan konsep seperti mengandung konsekuensi kepada siswa untuk menuntut semuanya dihafal secara baik. Model pembelajaran yang membosankan semakin membuat mata pelajaran ini kurang diminati oleh siswa. Strategi inovatif sudah dilakukan, namun pada prakteknya operasionalisasi model pembelajaran itu kurang efektif sehingga guru banyak yang kembali menggunakan model pembelajaran konvensional.

Mata pelajaran sosiologi diberikan juga pada siswa IPS di SMA Pasundan 3, dengan bobot tiga jam pelajaran setiap minggunya untuk kelas X. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru mata pelajaran sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung telah mengupayakan untuk mengajar dengan menggunakan berbagai variasi model pembelajaran, meskipun demikian hasilnya belum maksimal dikarenakan berbagai faktor baik itu dari segi penyampaian maupun kondisi siswa itu sendiri. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti masalah yang terjadi dalam pembelajaran sosiologi adalah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan juga hasil belajar yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

(KKM) dimana nilai KKM untuk mata pelajaran sosiologi adalah 70. Dari aspek keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih banyak siswa yang berperan pasif, kurang responsif, dan tidak memperhatikan terhadap pembelajaran sehingga pada proses pembelajaran dari jumlah siswa kurang lebih 25 orang hanya sekitar 10 orang siswa yang aktif memperhatikan pembelajaran, dan hanya tiga sampai lima siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung. Begitupun dari aspek hasil belajar dalam ranah kognitif masih ada siswa yang belum memahami apa yang telah disampaikan sehingga imbasnya masih banyak siswa yang melakukan remedial. Misalnya saja ketika diadakan ulangan harian dan ulangan tengah semester, hanya ada lima orang yang lulus dari jumlah siswa sekitar 25 orang. Selain itu, nilai yang diperoleh siswa pun masih rendah yaitu dibawah lima.

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Melalui model pembelajaran guru dapat membentuk peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide.

Variasi metode pembelajaran oleh seorang pendidik akan sangat menentukan sikap senang atau tidaknya peserta didik pada suatu mata pelajaran. Sosiologi dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan bila didukung dengan cara penyampaian materi dan sikap pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran sosiologi guru dapat menggunakan diskusi bersama untuk merangsang keaktifan semua siswa dalam proses pembelajaran. Dalam menyampaikan materi

pelajaran melalui ceramah guru tidak berpusat pada satu atau dua murid yang dianggap pandai, namun guru harus dapat merangkul seluruh siswa dalam proses pembelajaran dan bahkan memberi perhatian khusus pada siswa yang dianggap kurang dengan memberikan rangsangan yaitu berupa pendapat - pendapat dari siswa akan suatu kasus yang diangkat dalam pembelajaran. Guru harus memberi kesempatan bagi siswa untuk memilih bagaimana menerima pelajaran dan bagaimana menunjukkan pengetahuannya. Dalam pemberian tugas, guru memberikan pilihan jenis tugas, jadi siswa dapat mengerjakan tugas sesuai dengan keinginan dan kemampuan masing- masing. Pembelajaran Sosiologi dimulai dari kelas ketika guru menyampaikan materi pelajaran dan siswa melakukan aktivitas belajar. Berangkat dari pengertian tersebut, guru kemudian berjuang untuk memberikan pelajaran demi pelajaran dengan semenarik mungkin. Upaya ini dilakukan demi terpenuhinya misi yang dilakukan masing-masing guru, dan terwujudnya harapan mereka atas siswa mereka. Demikian pula dalam kelas Ilmu Sosial, khususnya dalam pelajaran Sosiologi, guru berupaya sedemikian rupa agar pembelajaran yang berkaitan dengan masyarakat tidak hanya bersifat monoton sebagaimana tradisi pembelajaran klasik yang berorientasi pada ceramah guru.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai disertai materi pengajaran dari pihak guru sebagai pengajar memungkinkan siswa lebih cepat menerima dan mencerna informasi yang disampaikan. Keikutsertaan siswa dalam aneka ragam kegiatan belajar mengajar akan dapat membangkitkan motivasi yang optimal untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar tersebut.

Menurut Astuti (2013. Hlm 2) salah satu cara penerapan model pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda, dimana setiap siswa harus saling bekerja sama untuk memahami materi pelajaran. Dari model tersebut kemudian dibuat metode-metode pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan guru harus bisa menentukan metode yang sesuai dan tepat dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam model pembelajaran

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

kooperatif terdapat tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran TGT adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda dimana nantinya setiap kelompok akan bersaing dalam sebuah permainan. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa dan dapat mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain. Sedangkan model pembelajaran TSTS adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. penggunaan model pembelajaran TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah lebih berorientasi pada keaktifan serta dapat membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asmarani (2008) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Surakarta menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi setelah dilakukan penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek keaktifan dan hasil belajar mengalami peningkatan. Dengan penerapan model pembelajaran TGT dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dalam aspek kognitif dilihat dari siswa yang berhasil melewati batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya pada tahun 2015 penelitian yang dilakukan oleh Kartika Pratama Sari dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 1 di SMA Mojolaban melalui model pembelajaran kooperatif tipe TSTS menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas, hal ini yang kemudian menjadi refleksi atas sumber masalah yang pada akhirnya mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar serta hasil belajar siswa masih cukup rendah dan belum mencapai standar hasil yang ditentukan. Maka peneliti merasa tertarik apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SMA Pasundan 3 Bandung pada mata pelajaran sosiologi. Peneliti mengambil lokasi penelitian di SMA Pasundan 3 Bandung dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung?
- 2) Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung?
- 3) Apakah terdapat perbedaan keberhasilan antara penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui beberapa hal, yakni:

- 1) Mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung.

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

- 2) Mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung.
- 3) Mengetahui seberapa besar perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi pada siswa IPS di SMA Pasundan 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Dari segi teori

Dari segi teori penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran sosiologi, utamanya pada peningkatan hasil belajar sosiologi siswa melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS). Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai langkah untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran sosiologi yang lebih inovatif.

1.4.2 Dari segi praktis

1. Bagi guru mata pelajaran sosiologi penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, juga dapat menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Model Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam pembelajaran sosiologi.
2. Bagi siswa penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan semangat dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menarik.
3. Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih

efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

4. Bagi peneliti lain penelitian ini bermanfaat untuk menjadi bahan pertimbangan, masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II : Kajian Pustaka. Pada bab ini diuraikan berbagai definisi dan teori – teori yang berkaitan dengan penelitian yakni, tinjauan model pembelajaran, tinjauan model pembelajaran *team game tournament*, tinjauan model pembelajaran *two stay two stray*, tinjauan hasil belajar, tinjauan keaktifan belajar, tinjauan sosiologi, dijelaskan pula hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian.
3. BAB III : Metode Penelitian. Menjelaskan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Berisi penjabaran hasil penelitian yang berisi dua hal utama yakni hasil pengoolahan serta analisis data dan analisis temuan penelitian.
5. BAB V : Simpulan, implikasi, dan rekomendasi berisi penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus megajukan hal – hal penting yang penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian dan memberikan saran materi keilmuan untuk penelitian berikutnya.