

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kunci utama keberhasilan suatu bangsa, yang mana semakin rendahnya angka minat pendidikan di suatu negara maka semakin tertinggal negara tersebut dari negara lain, begitupun sebaliknya. Hal tersebut bisa terbukti dengan banyaknya masyarakat yang melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi dari tahun ke tahun. Pendidikan sebetulnya penting bagi setiap individu, dengan tujuan meningkatkan taraf hidup masing-masing. Hal ini tentunya berkaitan dengan sistem pendidikan Nasional.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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.

Kurikulum 2013 khususnya untuk jenjang SMA/MA dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar berdasarkan minat mereka. Suasana belajar yang baik tentunya akan membuat siswa semangat, begitupun sebaliknya. Dalam hal ini salahsatu mata pelajaran yang sangat besar pengaruhnya adalah Sosiologi, yang mana merupakan bagian ilmu sosial yang sangat membutuhkan kemampuan berpikir kritis yang luar biasa. Mata pelajaran ini memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan, karena selain mempelajari berbagai masalah-masalah sosial, juga budaya yang berkembang pada masyarakat luas. Ilmu ini juga dituntut untuk selalu sigap dalam memberikan alternatif penawar atau solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Oleh karena itu di dalam mata pelajaran sosiologi siswa belajar untuk memecahkan masalah yang setidaknya mampu

meningkatkan daya kritisnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dewey (dalam Hasan, 1995, hlm.190), yaitu:

Berpikir dimulai apabila seseorang dihadapkan pada sesuatu masalah (*perplexity*). Ia menghadapi sesuatu yang menghendaki adanya jalan ke luar tersebut, mengundang yang bersangkutan untuk memanfaatkan pengetahuan, pendalaman dan keterampilan yang sudah dimilikinya, terjadi suatu proses tertentu diotaknya sehingga ia mampu menemukan sesuatu yang tepat dan sesuai untuk digunakan mencari jalan keluar terhadap masalah yang dapat dihadapinya. Dengan demikian siswa melakukan proses yang mengutamakan dengan cara berpikir.

Untuk mengasah tingkat berpikir siswa ini diperlukan sosok guru yang mampu merangsang keterampilan anak. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran bersama siswa. Keadaan ini menyebabkan kedudukan guru sebagai ujung tombak pembelajaran. Dalam hal ini guru tidak lagi berperan mendikte atau aktif dalam segala hal, melainkan hanya sebagai fasilitator yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam memahami suatu pelajaran, baik berdasarkan pengetahuannya lewat literatur ataupun berdasarkan pengalaman yang dikemas dengan baik. Hal ini tentunya dapat dikaji melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian Herman, dkk (2017:1) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (siswa, guru, dan peserta lainnya) dengan maksud untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan didalam pengalaman pendidikan di kelas. PTK, saat ini berkembang dengan pesat di negara-negara maju seperti Inggris, Amerika, Australia, dan Kanada. Sesuai dengan penelitian Ahmad (2009:61) apabila dicermati kecenderungan ini mengemuka karena jenis penelitian penelitian tindakan kelas mampu menawarkan pendekatan dan prosedur baru yang lebih menjanjikan dampak langsung dalam bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses belajar mengajar di kelas atau mengimplementasikan berbagai program di sekolahnya dengan mengkaji berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa. Dengan kata lain melalui penelitian tindakan kelas, guru/

pendidik langsung memperoleh “teori” yang dibangunnya sendiri, bukan diberikan oleh pihak lain.

Berdasarkan pengamatan disertai pengalaman sebagai guru praktikan di SMA Kartika XIX-3 Bandung, terdapat masalah-masalah di dalam proses belajar mengajar, yang tentunya memerlukan pemecahan yang tepat mengenai mata pelajaran sosiologi dimana pendekatan pembelajaran masih kurang yang tentunya melatar belakangi model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini cenderung bersifat konvensional, sehingga sebagian besar peserta didik kurang menyukai mata pelajaran sosiologi. Jumlah siswa dalam kelas hanya sedikit. Terkadang guru bingung meskipun seharusnya seluruh siswa lebih mudah dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar karena guru dapat mengenali karakter serta kemampuan setiap orangnya dibandingkan kelas yang jumlah siswanya banyak. Namun ini justru sulit dalam menentukan model pembelajaran yang cocok setiap pertemuannya, terkendala dengan kesulitan mengatur kelompok yang cenderung harus menggunakan kelompok kecil setiap kalinya, apalagi ketika ada siswa yang tidak masuk sehingga harus tiba-tiba dirubah karena akan berpengaruh terhadap kinerja kelompoknya. Fasilitas yang diperlukan untuk menunjang lancarnya proses pembelajaran di kelas seperti komputer, proyektor belum tersedia, dan hanya terdapat satu guru mata pelajaran Sosiologi untuk 3 angkatan yang terdiri dari 4 kelas, itupun belum satu tahun mengajar. Dari masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran sosiologi terdapat beragam masalah klasik meskipun saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013. Hal tersebut tentunya sangat berkaitan dengan capaian hasil belajar yang rendah. Sebagian besar siswa SMA Kartika XIX-3 Bandung khususnya yang di observasi kelas XI IPS masih memperoleh nilai pada mata pelajaran Sosiologi di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Baik dilihat dari tugas harian dan tugas rumah yang tidak maksimal, kemudian dari ulangan harian, Ujian Tengah Semester bahkan dari Ujian Akhir Semester sekalipun. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran Sosiologi adalah 72, namun faktanya rata-rata nilai yang

diperoleh masih berkisar 60 kebawah. Tentunya hal demikian merupakan masalah serius, yang harus segera diatasi dengan adanya kerjasama dari berbagai pihak.

Permasalahan berbasis kelas tersebut bisa diatasi dengan menggunakan PTK, yang perlu disadari bahwa PTK bersifat siklus (berputar melingkar seperti arah jarum jam dan spirral artinya, semakin lama semakin meningkat perubahan pencapaian hasilnya baik dari segi perhatian siswa, kreativitas siswa, perolehan nilainya meningkat mencapai bahkan melebihi KKM dengan populasi yang meningkat pula, hingga beragamnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru. Di samping meningkatkan hasil belajar siswa, menurut penelitian Wardani (2008:26) PTK yang dilaksanakan guru juga dapat menjadi model bagi siswa. Guru yang terampil melaksanakan PTK akan selalu kritis terhadap hasil belajar siswa, sehingga siswa merasa mendapat perhatian khusus dari guru. Sikap kritis ini dapat menjadi model bagi siswa untuk selalu menyikapi kinerjanya dengan melakukan analisis seperti yang dilakukan oleh gurunya. Meskipun siswa tidak paham dan mungkin tidak tahu bahwa guru sedang melakukan PTK di samping mengajar, tetapi perilaku guru yang juga berperan sebagai peneliti dapat menjadi model yang bagus bagi para siswa, sehingga diharapkan para siswa juga dapat berperan sebagai peneliti bagi hasil belajarnya sendiri. Namun dalam penelitian tindakan kelas ini tentunya harus disalurkan menggunakan model pembelajaran yang cocok yang mampu membantu memecahkan masalah, yakni model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dimana pengelompokan siswa didasarkan pada kemampuannya yang heterogen, sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa karena kegiatan berbasis permainan yang dilakukan bisa mendorong tercapainya nilai yang terbaik di dalam tim dengan kerjasama dan toleransi yang tinggi pula. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Penggunaan Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Materi

Permasalahan Sosial di Kelas XI pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana langkah perencanaan penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung ?
2. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung?
3. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung yang menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*?
4. Bagaimana kendala Penggunaan Pendekatan saintifik dalam Kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung?
5. Bagaimana upaya mengatasi kendala penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dikemukakan bahwa penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial yang menggunakan pendekatan saintifik dalam Kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam mata pelajaran Sosilogi. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung.
2. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung.
3. Menganalisis gambaran hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung yang menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Mengidentifikasi kendala penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung.
5. Mengidentifikasi upaya mengatasi kendala penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan Sosiologi, khususnya mengenai cara

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi, dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran pembelajaran *Team Games Tournament*.

1.4.2 Secara Praktis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta Didik
 - a. Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk hasil belajar yang lebih baik dalam belajar mata pelajaran sosiologi. Penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* tentang materi permasalahan sosial dapat disosialisasikan sebagai penarik perhatian siswa agar selalu memperhatikan.
 - b. Memperluas wawasan dan pengalaman belajar terhadap peserta didik tentang pendekatan saintifik yang melatari model pembelajaran *Team Games Tournament*.
 - c. Peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dan *enjoy* dalam proses belajar mengajar sebab tidak hanya mendengarkan pendidik, tetapi ikut andil dalam proses mengamati, menganalisis, menerangkan, merespon, dan lain-lain.
2. Pendidik
 - a. Memberikan informasi dalam mengajar serta menyampaikan berbagai materi pelajaran tentang permasalahan sosial yang menggunakan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Pendidik dapat termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi, sehingga materi pelajaran yang disampaikan akan lebih menarik, mendapat respon yang baik dari peserta didik serta meningkatkan hasil belajar.
3. Sekolah

- a. Sekolah dapat mengoptimalkan sumber daya yang tersedia untuk memajukan sekolahnya melalui penggunaan pendekatan saintifik yang melatari model pembelajaran.
- b. Sebagai masukan untuk bahan pertimbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran Sosiologi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMA XIX-3 Kartika Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penulisan Skripsi ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. BAB I berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang mengapa saya tertarik meneliti “Penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di Kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartika XIX-3 Bandung” disertai dengan fakta-fakta awal, kemudian diberikan rumusan masalah agar fokus dan tidak melebar terlalu jauh, setelah itu dikemukakan tujuan serta manfaat dari penulisan skripsi ini.
2. BAB II kajian pustaka. terdiri atas beberapa sub bab, meliputi: Belajar, Teori belajar dan pembelajaran, Pendekatan Saintifik pada Kurikulum 2013, Model Pembelajaran, Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, hasil belajar, penelitian terdahulu serta kerangka pikir dan hipotesis tindakan.
3. BAB III metode penelitian. Berisi tentang Lokasi dan waktu penelitian, metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data, serta teknik pengolahan data.
4. BAB IV berisi temuan dan pembahasan mengenai penjabaran hasil analisis data dan analisis temuan. Dalam hal ini analisis dan pembahasan yang menjabarkan tentang Penggunaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi permasalahan sosial di kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi.

5. BAB V simpulan dan saran, yang berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian secara singkat namun jelas, serta berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan bermanfaat bagi penelitian berikutnya.