

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar dan menengah. Menurut Zuraik (dalam Susanto, 2015, hlm. 137), Hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Jadi, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993, disebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara. Khusus di sekolah lanjutan tingkat pertama program pengajaran IPS hanya mencakup bahan kajian geografi, ekonomi, dan sejarah. Dari pengertian tersebut, menunjukkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang tujuan utamanya adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Namun dalam implementasinya, sering kali kata pembelajaran ini diidentikkan dengan kata mengajar.

Menurut Ma'mur Jamal (2016, hlm. 81) Proses belajar mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan dengan guru berkedudukan sebagai pemegang peran utama. Proses belajar mengajar juga dapat diartikan sebagai serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu sebagai syarat utama bagi berlangsungnya

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN

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

proses tersebut. Dalam hal ini, proses berarti interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam aktivitas belajar mengajar dan saling berhubungan (*interdependent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Proses pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar perlu adanya perubahan yang serius, karena pada kenyataannya saat ini masih banyak menggunakan cara klasikal atau metode ceramah dalam pembelajaran IPS. Pada era modern ini siswa dapat menggunakan teknologi transportasi yang memudahkan dalam menjalani kegiatan sehari-hari. Misalnya, siswa dapat mengetahui jenis teknologi transportasi apa yang digunakan ketika berangkat ke sekolah setiap hari. Teknologi transportasi pun memudahkan bagi siswa, guru, maupun masyarakat sekitarnya. Salah satu cara agar pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang inovatif, yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang berbasis permainan. Karena pada dasarnya karakteristik siswa adalah senang bermain. Oleh sebab itu, sebagai calon pendidik dalam proses belajar mengajar harus menggunakan model pembelajaran yang berbasis permainan.

Agar kegiatan belajar mengajar di dalam kelas tidak membosankan. Menurut Sholehudin (2009) menyatakan bahwa bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar, memberikan kesempatan anak bermain berarti memberikan kesempatan anak bermain. Sedangkan menurut Mulyasa, H.E (2014, hlm. 166) bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat menegnal aturan, kerjasama, toleransi dan menjunjung tinggi sportivitas. Oleh karena itu bagi anak-anak tidak ada hari tanpa bermain, bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting. Karena bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasilnya. Merujuk pada jenis mata pelajaran yang ada, salah satu mata pelajaran yang kurang menjadi sorotan dalam jenjang pendidikan adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS sering menggunakan metode

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ceramah. Yang mengakibatkan membuat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas menjadi monoton (membosankan), kurang mengefektifkan waktu, dan juga membuat siswa menjadi malas untuk berfikir lebih kritis lagi mengenai mata pelajaran IPS ini. Karena metode ceramah hanya menuntut siswa untuk mendengarkan saja dengan tidak mengembangkan aktivitas lain seperti membaca, bertanya, diskusi, menganalisis permasalahan, serta mengungkapkan pendapatnya.

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pamarican 02 Kec. Kasemen menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran IPS yang mengakibatkan keaktifan siswa di dalam kelas menjadi rendah. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru masih kurang mengoptimalkan media dan sumber belajarnya sehingga siswa cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan, dan motivasi siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran IPS. Rendahnya motivasi siswa sudah ditunjukkan melalui kurangnya kehadiran siswa di dalam kelas. Sehingga, hasil belajar yang diharapkan tidak tercapai. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya siswa yang mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada siswa yang diam saja dan ada juga yang bermain-main sendiri saat guru sedang menerapkan pelajaran di dalam kelas. Dari kondisi tersebut diketahui bahwa permasalahan yang paling mendasar adalah kurangnya keaktifan siswa di dalam kelas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Hal ini mengakibatkan hasil belajar tidak dapat optimal. Terlebih lagi pokok bahasan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini yang harus dipelajari dan dipahami. Oleh siswa kelas IV. Dalam pokok bahasan tersebut siswa diharapkan mampu memahami dan mengetahui cara penggunaan teknologi transportasi yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga, tidak mengalami kesulitan di dalam proses pembelajaran. Untuk itulah diperlukan suatu

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

model pembelajaran khusus dalam penyampaian materi di dalam kelas. Sehingga, siswa dapat lebih aktif dan juga lebih mudah untuk memahami materi teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.

Salah satu model yang dianggap sesuai dengan permasalahan di atas adalah model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT). Isjoni (2010, hlm. 8) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan. Slavin (2008, hlm. 163) mengatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum sama dengan STAD kecuali satu hal. TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini membuat siswa terlibat aktif dalam kelompok. Menyadari manfaat dan kesesuaian model kooperatif tipe TGT ini dengan karakteristik siswa, maka baik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Selain itu, model ini juga dapat mengeksplorasi, serta meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, sehingga pengajaran guru dapat lebih inovatif. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe TGT ini terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS di dalam kelas.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model ini, namun hanya mengambil sampel dari salah satu materi yang diajarkan di SD dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS Dalam Materi Teknologi Transportasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Pamarican 02”.

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN

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

B. Rumusan Masalah

Seperti yang sudah diuraikan dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang harus diselesaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Apakah model *Cooperative learning Type Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi teknologi transportasi di kelas IV SD Negeri Pamarican 02 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pamarican 02 dalam mempelajari materi teknologi transportasi dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT) ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang terkait dengan rumusan masalah di atas, adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada materi teknologi transportasi di kelas IV SD Negeri Pamarican 02 Kec. Kasemendengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pamarican 02 dalam mempelajari materi teknologi transportasi dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh manfaat yang dapat diajukan untuk meningkatkan Hasil Belajar, dan Keaktifan Siswa pada pembelajaran IPS khususnya materi teknologi transportasi di tingkat Sekolah Dasar. Adapun manfaat penelitian bagi beberapa pihak agar menjadi perbaikan penelitian dikemudian hari, adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi guru :
 - a. Mempermudah guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS khususnya pada materi teknologi transportasi.

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Mempermudah guru untuk meminimalisir rasa bosan siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS.
- c. Dapat menentukan model yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

2. Manfaat bagi siswa :

- a. Melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri, kelompok, dan teman sebaya.
- b. Membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
- c. Membantu siswa berperan secara aktif dalam setiap pembelajaran IPS di dalam kelas.

3. Manfaat bagi peneliti :

- a. Sebagai sumber bacaan untuk meningkatkan pendidikan yang berkualitas melalui model pembelajaran yang inovatif.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

E. Ruang Lingkup

Peneliti melakukan penelitian mengenai penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi teknologi transportasi, penelitian ini aka dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Pamarican 02 Tahun Pelajaran 2017/2018 yang akan dilaksanakan pada bulan April. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga penelitian ini akan dilaksanakan dengan : Pertama, dilakukan Pra-Siklus dengan pemberian soal pada minggu pertama, Kedua, dilakukan Siklus I pada minggu berikutnya dengan menggunakan tahapan *Game* dalam model kooperatif tipe TGT tersebut, kemudian dilanjutkan dengan Siklus II pada

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

minggu yang sama hanya berbeda hari dengan menggunakan tahapan turnamen dalam model kooperatif tipe TGT tersebut untuk mendapatkan hasil penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi teknologi transportasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini mengkaji dua variabel yaitu variabel bebas (X), dan variabel terikat (Y). Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Kooperatif *Teams Games Tournament*”. Sedangkan variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknologi Transportasi”.

1. Kooperatif *Teams Games Tournament*

Berdasarkan penjabaran pendapat Isjoni, Kooperatif *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan para siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan lima hingga enam anggota. Dalam hal ini, kemampuan, jenis kelamin, dan suku, atau ras setiap siswa harus berbeda. Guru berperan menyajikan materi sedangkan mereka bekerja didalam kelompok masing-masing.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan penjabaran berdasarkan Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 pasal 58 (1), hasil belajar merupakan tolak ukur hasil kerja peserta didik untuk mengetahui proses kemajuan dalam memahami suatu pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka. Melalui proses belajar ini akan memunculkan proses berkesinambungan dan diharapkan memperoleh perubahan.

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



PGSD UPI KAMPUS SERANG

Erlin Sundari, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DALAM MATERI TEKNOLOGI TRANSPORTASI BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI PAMARICAN 02 KEC. KASEMEN

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