

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya kehidupan manusia tidak lepas dari suatu proses pendidikan. Proses tersebut dimana seseorang dapat mengembangkan sikap maupun bentuk tingkah lakunya dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Soleh, (2017) mengatakan bahwa undang-undang RI No. 20 tahun 2003 membahas tentang fungsi pendidikan yang menjelaskan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan watak guna meningkatkan peradaban yang bermartabat sehingga akan tercapai suatu kehidupan bangsa yang cerdas. Hakikat pendidikan dasarnya telah dimulai sejak kita terlahir di dunia. Yaitu dimulai pada orang tua maupun keluarga kita. Berkaitan dengan hal di atas, sekolah dasar merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar dan mengajar pada jenjang pendidikan dasar melalui jalur formal menjadi titik sentral dalam menyiapkan peserta didik menjadi individu yang diharapkan.

Syaodih (2015, hlm. 24) mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu cara untuk memaksimalkan perkembangan potensi, karakteristik pribadi, dan kecakapan peserta didik. Selain itu pendidikan juga dapat didefinisikan secara khusus dan secara luas, menurut Sadulloh (2014, hlm. 54) bahwa pendidikan dalam arti sempit yaitu yang mana usaha orang dewasa dalam membimbing anak untuk mencapai kedewasaannya. Yang mana pendidikan dalam arti sempit ini biasanya terpusat pada lingkungan keluarga. Kemudian Henderson berpendapat (dalam Sadulloh, 2014) bahwa pendidikan dalam arti luas merupakan cara manusia dalam upaya meningkatkan kesejahteraan hidupnya, yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan secara umum dapat dikatakan sebagai suatu proses perkembangan manusia yang didapat dari interaksi yang dilakukan oleh manusia itu sendiri. Interaksi yang dilakukan bukan hanya dengan manusia lainnya tetapi juga dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan usaha orang dewasa dalam membimbing anak untuk mencapai kedewasaannya dengan cara memaksimalkan potensi yang dimilikinya dan berinteraksi dengan manusia lainnya, juga lingkungan agar dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Hal ini berkaitan dengan program pendidikan IPS yang komprehensif. Sapriya (2015, hlm.48) mengatakan bahwa ada empat dimensi dalam pendidikan IPS yaitu: dimensi pengetahuan, dimensi nilai dan sikap, dimensi keterampilan, dan juga dimensi tindakan. Adapun tujuan IPS itu sendiri, Menurut Fajar (2009) yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya melalui berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.

Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan kurikulum 2013 bukan berarti tidak ada hambatan. Hambatan yang baru justru muncul setelah adanya Kurikulum 2013. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan, ditambah dengan pengelolaan kelas, dan juga kurangnya persiapan dari guru itu sendiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mendapat nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan pada hasil penelitian pada hari Kamis, 22 September 2018 di Kelas VB SDN Pasanggrahan I menunjukkan pada pembelajaran IPS tema 4 subtema 1 didapatkan data dari 22 orang siswa sejumlah 6 orang yang tuntas (27%) dan siswa lainnya sejumlah 16 orang dinyatakan belum tuntas (73%) karena belum memenuhi KKM yaitu 75. Hasil ini terinci dari data awal yang dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1

Nilai IPS Tema 4 Subtema 1 Kelas VB SDN Pasanggrahan I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aditya Ramdani	40	-	√
2	Ahmad Nurkarim	50	-	√
3	Aida Fitriyyah Yusup	67	-	√
4	Aliefa Rahmania	100	√	-
5	Dafa Rizkqi Arofa	83	√	-
6	Elisa Novita Sari	20	-	√
7	Fauzan Luthfi Zaki	67	-	√
8	Gilang Ferdina	67	-	√
9	Lisna Maida	40	-	√
10	M. Toha Taj Abra	85	√	-
11	Muhamad Cahya Ramdani	38	-	√
12	Nava Rizky Irawan	67	-	√
13	Nayisa Sri Yuniar	68	-	√
14	Neng Tia	12	-	√
15	Nesya Fitriyansah	83	√	-
16	Nisrina Oktaviani Putri	50	-	√
17	Pebryani Putu Nurcahya	67	-	√
18	Rahman	50	-	√
19	Rangga Hardiansah	20	-	√
20	Sera Gratia	83	√	-
21	Tika Kristina Oktaviani	67	-	√
22	Ulfahtun Nur Karomah	83	√	-
Jumlah			6	16
Presentase			27%	73%

Berdasarkan data awal yang didapat dengan demikian hasil belajar pada pembelajaran IPS belum sesuai dengan yang diharapkan. Karena pada saat pembelajaran ada beberapa masalah yang terlihat yaitu bahwasanya pembelajaran di SD tersebut khususnya kelas VB masih bersifat transmitif yang artinya hanya menstransfer ilmu saja. Selain itu juga minat siswa dalam belajar rendah dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Kemudian guru kurang mampu menerapkan model interaktif sehingga siswa pasif dalam arti kemampuan berpikir kritis siswa belum terjadi, padahal sudah jelas IPS memiliki tanggung jawab tidak hanya sekedar meningkatkan hasil belajar saja tapi juga kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya berdasarkan dari data yang

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

didapatkan di SD Pasanggrahan I kelas VB pada pelajaran IPS bahwasanya rata-rata 73% nilai siswa dibawah KKM dan yang diatas KKM hanya 27%. Dari 22 siswa hanya 6 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pembelajaran IPS di SD hendaknya menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. dalam proses pembelajaran diupayakan mengaitkan bahan pelajaran IPS dengan pelajaran-pelajaran lain. Selain itu juga perlu digunakan kejadian yang aktual untuk mendukung atau memperkuat pembelajaran IPS yang sudah ada.

Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salahsatu cara untuk membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran IPS. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad. 2013. hlm. 3) mengungkapkan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Kemudian Rosi dan Reidle berpendapat (dalam Sanjaya, 2006. hlm. 161) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan contohnya yaitu: radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Dalam masalah ini, media visual dapat dijadikan sebagai salahsatu alternatif yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar. *Couple Card* merupakan media yang berupa kartu yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. *Couple Card* merupakan media pembelajaran yang berisi kartu berpasangan yaitu terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang saling melengkapi, tujuannya agar siswa dapat menemukan kartu jawaban yang tersedia. Kartu jawaban lebih banyak dibandingkan kartu soal supaya dapat melatih analisis siswa dalam menentukan jawaban yang sesuai dan juga dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam media *Couple Card* setiap kelompok mendapat soal dan setiap kelompok juga dituntut untuk menemukan jawabannya di kotak jawaban yang sudah disediakan. Media ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dan menambah motivasi belajarnya karena disajikan dalam bentuk permainan.

Setelah memperhatikan penggunaan media pembelajaran, tentu memerlukan perencanaan lain untuk melengkapi proses pembelajaran. Pada saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 revisi sehingga untuk membiasakan penerapannya, peneliti menggunakan model *Cooperative Type Teams Games Tournament*. Model ini sering digunakan pada kurikulum 2013. Menurut Shoimin, (2014, hlm. 203) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Type Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk dilaksanakan dikarenakan tidak memandang status yang berbeda, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mempunyai unsur permainan serta *reinforcement*. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Type Teams Games Tournament* mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang kemudian selain itu juga dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi. Berdasarkan pemaparan di atas, diharapkan melalui model pembelajaran kooperatif *Type Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Kemudian selain *Teams Games Tournament*, Berpikir kritis juga menjadi tujuan agar siswa mampu mengembangkan pemikirannya melalui permainan dan bermedia kartu.

Dengan alasan itulah maka dalam penelitian ini akan diambil judul “Penerapan *Teams Games Tournament* Bermedia *Couple Card* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa”(Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VB di SDN Pasanggrahan I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Pada Materi Interaksi Sosial).

1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS di kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*?
4. Bagaimana peningkatan berpikir kritis siswa kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*?

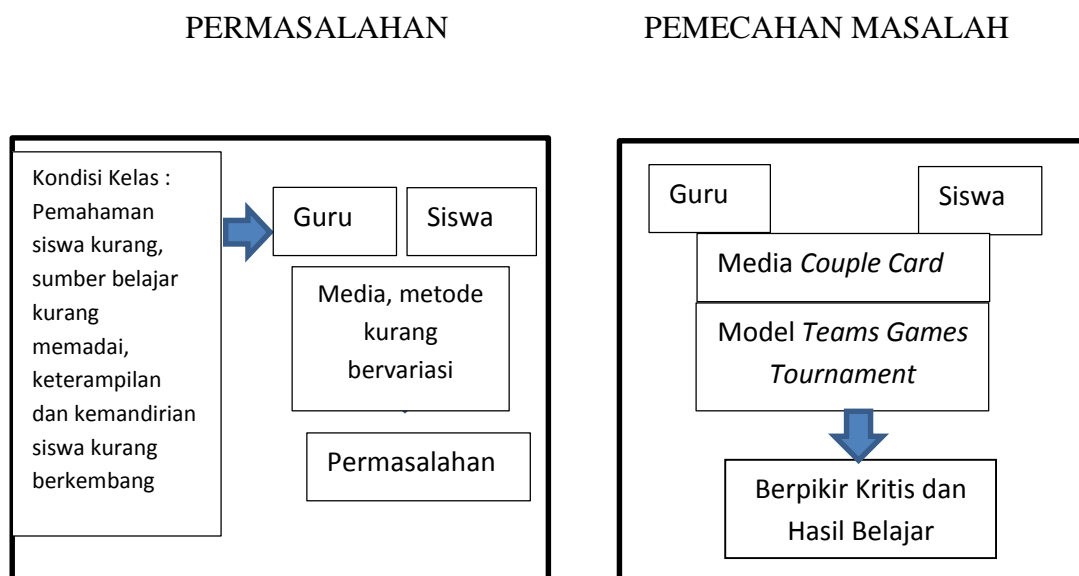
1.2.2 Pemecahan Masalah

Hasil dari observasi dilapangan dan wawancara kepada guru IPS SDN Pasanggrahan I kelas VB mengenai materi interaksi sosial belum mencapai hasil yang diharapkan. Adapun alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi segala permasalahan yang menghambat hasil belajar siswa terkhusus dalam materi interaksi soial yaitu bisa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dan juga dengan media *Couple Card* supaya pembelajaran lebih menarik dan juga mudah dipahami siswa. *Couple Card* sendiri merupakan media gambar yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Contoh media *Couple Card* yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Media Couple Card

Adapun alur penelitan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2 Alur Penelitan

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam penelitian penerapan model *Teams Games Tournament* bermedia *Couple Card* untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan media *Couple*

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

Card melalui model *Cooperative Type Teams Games Tournament* untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran IPS di kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*.
4. Mengetahui peningkatan gaya berpikir kritis siswa kelas VB SDN Pasanggrahan I dengan menggunakan media *Couple Card* melalui model *Teams Games Tournament*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Penelitian ini memiliki manfaat yaitu:

1. Bagi guru yang mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi interaksi sosial, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan masukan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Type Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis.
2. Bagi siswa diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebuah pengalaman dan pemahaman ilmu pengetahuan yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan khususnya yang berhubungan dengan pembelajaran IPS ataupun dalam bidang lainnya.

4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang sama.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, struktur organisasi skripsi terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut.

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang di dalamnya memuat alasan peneliti memilih penggunaan media media *Couple Card* melalui pendekatan *Cooperative Type Teams Games Tournament* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, rumusan masalah yang memuat lima masalah yang akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan penelitian, tujuan penelitian digunakan untuk mendeskripsikan perumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, manfaat penelitian untuk menjelaskan manfaat dilakukannya penelitian, batasan istilah untuk menghindari kesalahan penafsiran, dan yang terakhir adalah struktur organisasi skripsi untuk menjelaskan struktur dari penulisan skripsi itu sendiri yang mencakup lima bab.

BAB II berisi kajian pustaka yang berisi tinjauan mengenai konsep IPS, hakikat media pembelajaran *Couple Card*, pendekatan *Cooperative Type Teams Games Tournament*, serta interaksi sosial. Selain itu juga terdapat hasil penelitian yang relevan yang menjelaskan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti serta hipotesis tindakan yang berisi asumsi peneliti terhadap hasil penelitian.

BAB III berisi metode penelitian yang terdiri dari metode dan desain penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengolahan data.

BAB IV berisi temuan hasil dan pembahasan yang mana di dalamnya membahas kinerja guru, kinerja siswa, hasil belajar dan berpikir kritis.

BAB V berisi simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi.

1.5 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap judul penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai istilah yang terdapat pada judul penelitian.

- 1.5.1 *Couple card* merupakan media pembelajaran yang berisi kartu berpasangan yaitu terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang saling melengkapi, tujuannya agar siswa dapat menemukan kartu jawaban yang tersedia. (Zulaikha, 2014). *Couple Card* juga merupakan kartu bergambar yang memuat materi pembelajaran IPS yaitu mengenai interaksi sosial yang di dalamnya terdapat kartu soal dengan menggunakan gambar dan kartu jawaban dengan menggunakan teks jawaban singkat.
- 1.5.2 Model *Cooperative Type Teams Games Tournament* merupakan model yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (dalam Huda, 2012, hlm.117) mengemukakan bahwa model *Cooperative Teams Games Tournament* adalah suatu model yang dapat membantu siswa dalam berpikir kritis dan dapat meningkatkan hasil belajar melalui permainan yang mengaitkan dengan materi interaksi sosial.
- 1.5.3 Berpikir kritis yaitu cara berpikir yang mengarah pada kegiatan menganalisa gagasan kearah yang lebih rinci, dan juga membedakan sesuatu hal secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkan ke arah yang lebih sempurna.(dalam Istianah, 2013, hlm. 46). Berpikir kritis yang diambil yaitu berfokus pada menganalisis, dan analisis sendiri merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi maksud dan kesimpulan yang benar antara pernyataan, pertanyaan, konsep, deskripsi berdasarkan kepercayaan, keputusan, pengalaman, alasan, informasi atau pendapat. Jadi berpikir kritis adalah menganalisis informasi yang dikumpulkan melalui proses pengamatan dan pengalaman melalui media *Couple Card*.

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

1.5.4 Menurut Sudjana (dalam Dani, 2015) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses belajarnya. Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Jadi hasil belajar yaitu dapat memberikan perubahan yang lebih baik kepada siswa mengenai pemahamannya terhadap materi interaksi sosial melalui model *Teams Games Tournament* dan media *Couple Card*.