

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai tolak ukur bagi perkembangan generasi bangsa. Dengan adanya pendidikan peserta didik tak hanya memiliki kemampuan secara intelektual saja, namun peserta didik juga dapat memiliki sikap dan kepribadian yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Pasal 3 Tahun 2003, yaitu:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional akan tercapai salah satunya melalui proses pembelajaran. Karena lewat pembelajaran, siswa akan mengalami perubahan perilaku, seperti yang dikemukakan Asep Herry Hernawan *et al.*(2007: 3), yaitu:

Pembelajaran penekanannya pada kegiatan belajar siswa yang telah dirancang oleh guru melalui usaha yang terencana melalui prosedur atau metode tertentu agar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif, yang terpenting dalam proses pembelajaran ini adalah perlunya komunikasi timbal balik (transaksional) antara guru dan siswa, siswa dengan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media.

Tampaklah tiga komponen yang paling penting dalam pembelajaran, yaitu guru, siswa dan proses komunikasi. Guru sebagai motivator, berfungsi untuk membangkitkan bakat dan minat belajar siswa serta membangkitkan siswa untuk berpartisipasi dalam menyusun tujuan belajar, bahan belajar, dan langkah-langkah pembelajaran. Di samping itu, guru juga harus mempunyai ilmu serta pengalaman yang lebih luas dan mendalam dalam menyajikan materi pembelajaran, agar dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran itu sendiri .

Yusi Rosidah, 2013

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAPA PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pun menuntut guru untuk menimba ilmu dan melatih keterampilan, agar ia mampu menyajikan pembelajaran IPS Sekolah Dasar dengan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rudy Gunawan (2011:40) yang mengemukakan bahwa:

Guru yang bersikap memonopoli peran sebagai sumber informasi, selayaknya meningkatkan kinerjanya dengan metode pembelajaran yang bervariasi seperti menyajikan *cooperative learning model*, *role playing*, *jigsaw*, membaca sajak, buku (novel), atau surat kabar/majalah/jurnal agar siswa diikutsertakan dalam aktivitas akademik.

Dengan demikian, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar harus disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Namun fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, minat siswa terhadap pembelajaran menurun. Salah satu contohnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dirasakan sangat membosankan karena metode yang digunakan terkesan monoton. Akibatnya partisipasi belajar siswa terhadap pembelajaran menurun dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran seperti: siswa kurang mampu mengemukakan pendapat, memberi usulan dan mengajukan pertanyaan.

Berkaitan dengan hal di atas, maka salah satu masalah dalam pembelajaran IPS adalah faktor guru yang kurang terampil dalam memilih metode pembelajaran. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang berpayung pada model pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk belajar secara berkelompok. Siswa dilibatkan dalam proses belajar melalui permainan, seperti yang dikemukakan oleh Adang Heriawan *et al.* (2012:132) "Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar".

Namun melihat kenyataan di lapangan banyak guru yang mengeluhkan tentang pembelajaran berkelompok. Dalam pembelajaran berkelompok siswa lebih banyak melakukan aktivitas lain selain aktivitas belajar. Aktivitas-aktivitas

Yusi Rosidah, 2013
PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAPA PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

itu diantaranya, mengobrol, bermain yang mengakibatkan waktu tidak terkelola dengan baik. Dengan melihat kenyataan di atas, maka penulis berusaha meneliti tentang “Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS”. Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah dapat diidentifikasi, yaitu: (1) masalah proses pembelajaran IPS, (2) masalah kurang terampilnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran, dan (3) masalah kurangnya partisipasi atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar?

Untuk memberi gambaran yang lebih jelas, maka rumusan masalah di fokuskan kepada:

- a. Bagaimana partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari sebelum menggunakan metode *Teams Games Tournament*?
- b. Bagaimana partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament*?
- c. Bagaimana pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari?

Yusi Rosidah, 2013

PENGARUH METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAPA PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah Untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari.

Sedangkan tujuan khususnya yakni sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari sebelum menggunakan metode *Teams Games Tournament*.
2. Untuk memperoleh gambaran tentang partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament*.
3. Untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini sebagai upaya untuk menambah referensi ilmiah sebagai kajian dalam khasanah pendidikan dan pengajaran tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Adang Heriawan *et al.* (2012:132) “ . . . metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti

Yusi Rosidah, 2013

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAPA PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Sebagai penambah wawasan pengetahuan, keterampilan dan aplikasinya dalam kenyataan di lapangan yang sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan.

b) Bagi siswa

Dapat membangkitkan keaktifan dan partisipasi siswa yang diwujudkan melalui kegiatan bertanya, mengemukakan gagasan, mengerjakan tugas secara mandiri.

c) Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para guru dalam memperbaiki proses pembelajaran dan memecahkan masalah pembelajaran sehingga tercipta situasi pendidikan yang kondusif.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

Bab I terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi

Bab II menjelaskan tentang Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis Penelitian

Bab III Metode Penelitian

Bab III mencakup desain Penelitian, Lokasi Penelitian dan subjek populasi?sampel penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Metode Penelitian, Definisi Operasional Variabel Penelitian, Jenis dan Pengembangan Instrumen Penelitian, Pengumpulan Data dan Penyajian Data, Analisa Data, Hasil Analisis Data, Pelaporan

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan penjelasannya.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab V menyajikan penafsiran dari pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti

Daftar Pustaka

Yusi Rosidah, 2013

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAPA PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Lampiran



Yusi Rosidah, 2013

PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAPA PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

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