

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti tujuan pendidikan di sekolah tersebut akan tercapai bergantung pada bagaimana proses belajar itu dilaksanakan. Kegiatan belajar mengajar dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip khas yang edukatif, yaitu kegiatan yang berfokus pada kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Dengan demikian, dalam kegiatan belajar mengajar perlu memberikan motivasi kepada siswa untuk membangun gagasan. Tanggung jawab belajar tetap berada pada diri siswa, dengan bimbingan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar secara berkelanjutan atau sepanjang hayat.

IPS dijadikan mata pelajaran dalam muatan kurikulum yang berlaku pada saat ini yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). E. Mulyasa (2006:21) mengemukakan bahwa KTSP adalah “Suatu ide tentang pengembangan kurikulum yang diletakan pada posisi paling dekat dengan pembelajaran, yakni sekolah dan satuan pendidikan”. Adapun tujuan umum KTSP menurut E. Mulyasa (2006: 22) adalah “ Untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum”.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB, yang didalamnya mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut KTSP (2006:193) ruang lingkup pelajaran IPS meliputi aspek-aspek yaitu: 1) manusia, tempat, dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) system sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Anita Gusniawati, 2013

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWATENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS SD

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

Di dalam KTSP (2006:18) dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Upaya untuk merealisasikan tujuan pembelajaran IPS tersebut dalam KTSP (Depdiknas, 2006:196) terdapat program pembelajaran yang dituangkan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Standar Kompetensi yang menjadi konsentrasi penelitian adalah “Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/Kota dan Propinsi, “Mengenal perkembangan teknologi transportasi”.

Pengembangan SK dan KD berdasarkan hakikat dan tujuan pembelajaran seperti yang telah di bahas sebelumnya yaitu dalam pembelajaran siswa mampu membandingkan jenis-jenis alat transportasi masa lalu dan masa kini serta dapat menjelaskan kegunaan jenis alat transportasi. Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV SD Negeri Citalaksana, pelaksanaan pembelajaran terutama tentang perkembangan teknologi transportasi belum dilaksanakan secara maksimal, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: (1) guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan menemukan sendiri materi pelajaran yang sedang dipelajarinya, (2) kurangnya fasilitas pendukung, (3) kurangnya kreatifitas dan aktifitas guru dalam memotifasi siswa, (4) kurangnya variatif penggunaan metode dan media pembelajaran. Sejatinya, setiap siswa harus mempunyai peluang yang besar untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya dengan bantuan dan bimbingan guru.

Selanjutnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) sangatlah diperlukan, karena dapat memberikan pengalaman baru yang bermakna bagi

siswa dalam membangun pengetahuannya. Bahkan dalam pengetahuan sosial

Anita Gusniawati, 2013

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS SD

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

bukan hanya aspek kognitif saja yang dikembangkan, melainkan yang lebih penting lagi adalah bagaimana aspek keterampilan sosial siswa dapat berkembang dengan lebih optimal. Berkaitan dengan sejumlah masalah yang dikemukakan di atas, salah satu solusi pemecahan masalah di atas di antaranya melalui metode pembelajaran yang penulis anggap paling tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPS yakni metode *Teams Games Tournament* (TGT).

Dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa yang memiliki potensi lebih akan membantu siswa yang memiliki potensi biasa dan rendah. Bahkan siswa yang berpotensi lemah pun akan mempunyai keberanian untuk bertanya kepada teman sebayanya yang berpotensi lebih. Di sana akan terjadi komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa anak yang akan lebih mudah dicerna oleh siswa.

IPS merupakan mata pelajaran yang membina para siswa SD dan MI agar mereka dapat mengenal fenomena-fenomena sosial mulai dari yang dekat dengan lingkungannya sampai dengan fenomena dunia. (Depdiknas, 2003:7).

Untuk dapat mengenal fenomena sosial diperlukan pemahaman diri yang berhubungan dengan orang lain. Dengan kata lain harus memiliki dasar-dasar bersosial. Sikap yang harus dikembangkan antara lain menghormati, menghargai, toleransi, kerja sama, bersatu, tanggung jawab, lapang dada, membantu, memberi, dan menerima. Akan lebih tepat seandainya guru mengemas pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek-aspek sosial tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (1990), (Trianto : 2007: 52).

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu metode pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dan memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar-individu, baik ras, keragaman budaya, gender, sosial-ekonomi, dll. Selain itu yang terpenting, pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau teamwork.

Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pilihan dalam menentukan teknik dan strategi pembelajaran IPS. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang sebagai salah satu alternatif dalam memecahkan persoalan rendahnya mutu proses dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Sejalan dengan pendapat I Wayan Lasmawan (1997:25) dalam bukunya mengemukakan bahwa. “Penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis”.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dan berkeinginan mengadakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Perkembangan Teknologi Transportasi melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran IPS SD (Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Citalaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya)”.

B. IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi belum direncanakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek keterampilan sosial siswa dengan sesama temannya.
- b. Proses pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi belum menggunakan metode yang relevan sehingga materi yang disampaikan *verbalistis*.
- c. Dalam menjelaskan tentang perkembangan teknologi transportasi belum dilaksanakan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas yang bermakna, sehingga pembelajaran yang tampak

mencerminkan *teacher centered* dengan menjejali siswa secara teori dengan menggunakan metode ceramah

- d. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi belum mencapai KKM yang ditentukan.

2. Rumusan Masalah

Secara umum permasalahan penelitian adalah tentang usaha perbaikan kegiatan belajar mengajar, yang bertolak dari rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi. Berdasarkan uraian di atas masalah penelitian dapat dirumuskan yaitu Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran IPS melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi transportasi di Kelas IV SD Negeri Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya?

Selanjutnya agar lebih rinci rumusan masalah tersebut dikemukakan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya ?
- b. Bagaimana proses pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang Perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya ?
- c. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya ?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang Perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya ?

Anita Gusniawati, 2013

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWATENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS SD

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

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) tentang perkembangan teknologi transportasi di kelas IV SD Negeri Citalaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Tujuan penelitian secara khusus dirinci sebagai berikut.

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri Citalaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri Citalaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.
3. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri Citalaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi transportasi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri Citalaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menurut Nuril (1997: 34) manfaat secara teoritis dari kegiatan penelitian ini adalah “dapat mengembangkan ilmu pendidikan tentang penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT), dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, pada pembelajaran IPS mengenai

Anita Gusniawati, 2013

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI MELALUI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS SD

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

perkembangan teknologi transportasi di Sekolah Dasar.” Tipe pembelajaran ini dapat dijadikan perbandingan dan pertimbangan bagi guru-guru lainnya yang akan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada tingkatan kelas dan mata pelajaran yang lainnya.

2. Manfaat Praktis

1. Untuk Siswa

- a. Meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa IPS sehingga dapat belajar secara tuntas menguasai kompetensi dasar yang diajarkan dan memiliki sikap sosial yang baik.
- b. Memberikan pengalaman yang bermakna dalam belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan tindakan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas melalui penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Untuk Guru

- a. Sebagai masukan khususnya bagi peneliti sendiri umumnya kepada guru lain, tentang alternatif strategi pembelajaran IPS di SD.
- b. Sebagai gambaran tentang manfaat penelitian tindakan kelas dalam upaya mengatasi masalah-masalah yang dijumpai dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

3. Untuk Sekolah

- a. Sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.
- b. Memberikan gambaran untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS melalui kegiatan penelitian tindakan kelas.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan dalam memecahkan permasalahan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas.

- b. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan penelitian, dalam rangka mengembangkan kariernya sebagai seorang guru.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Rincian lebih jelasnya tentang isi keseluruhan skripsi maka akan diuraikan sistematika penulisan dan pembahasannya disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah (menjelaskan mengenai hal-hal yang melatarbelakangi penelitian ini, salah satunya adalah pembelajaran IPS dan kesulitan yang dihadapi siswa Sekolah Dasar dalam memahami materi tentang perkembangan teknologi transportasi di Sekolah Dasar); rumusan masalah (menjelaskan pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini); tujuan penelitian (menjelaskan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bentuk perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang efektif tentang perkembangan teknologi transportasi dengan penggunaan metode TGT dan mendeskripsikan bentuk proses pembelajaran yang efektif tentang perkembangan teknologi transportasi dengan penggunaan metode TGT, mendeskripsikan hasil belajar siswa tentang perkembangan teknologi transportasi dengan penggunaan metode TGT; manfaat penelitian (menjelaskan mengenai manfaat dari penelitian ini); dan struktur organisasi skripsi (menjelaskan mengenai susunan penulisan skripsi).

2. Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir dan Hipotesis Penelitian

Bab ini berisi kajian pustaka (menjelaskan teori-teori beserta hakikat pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, pentingnya pengajaran IPS di Sekolah Dasar, program pengajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar, dan pemahaman); kerangka berfikir (menjelaskan mengenai garis besar pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini) dan hipotesis penelitian (menjelaskan mengenai jawaban sementara penelitian terhadap masalah penelitian yang harus diuji kebenarannya).

Anita Gusniawati, 2013

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWATENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS SD

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

3. Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi model penelitian (menjelaskan mengenai model penelitian yang digunakan); subjek penelitian (menjelaskan subjek yang diteliti dalam penelitian ini); prosedur penelitian (menjelaskan mengenai tahapan orientasi dan identifikasi masalah); instrumen penelitian (menjelaskan mengenai alat yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian ini); teknik pengumpulan data (menjelaskan mengenai teknik penghimpun data); dan teknik analisis data (menjelaskan mengenai teknik analisis data yang digunakan untuk menginterpretasi data hasil penelitian).

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil penelitian (menjelaskan tentang hasil pengolahan data yang terkumpul) dan pembahasan (berisi penjelasan tentang penjelasan terhadap data-data hasil yang telah terkumpul).

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan (menjelaskan mengenai hasil akhir penelitian) dan saran (menjelaskan mengenai rekomendasi dari hasil penelitian yang ditujukan kepada parapembuat kebijakan dan pengguna).



Anita Gusniawati, 2013

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS SD

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