

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran untuk menghantarkan siswa menuju suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku, intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individual dan makhluk sosial. Mengacu pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan didefinisikan sebagai 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.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional. Merujuk pada Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran disebutkan 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; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Merujuk pada Banks (1990:6), terdapat sejumlah kemampuan yang perlu dimiliki peserta didik melalui IPS yang meliputi: (a) pengetahuan, (b) keterampilan, (c) sikap dan nilai, dan (d) praktik warga negara.

Maftuh (2010), secara khusus menyoroti beberapa keterampilan abad ke-21 di mana Pendidikan IPS dapat memainkan peranan pentingnya, yakni

pada kelompok keterampilan sosial yang meliputi: keterampilan interpersonal, keterampilan bekerja sama (kolaborasi) lintas jaringan, keterampilan interaksi sosial dan lintas budaya, tanggung jawab personal dan sosial, komunikasi interaktif, literasi budaya, dan kesadaran global. Oleh karena itu peserta didik perlu menguasai ilmu pengetahuan sosial untuk bekal hidupnya, karena merupakan bagian dari masyarakat sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ditinjau dari ruang lingkup IPS adalah aspek kehidupan seseorang di tengah-tengah masyarakatnya salah satunya ditinjau dari hubungan budaya. Tujuan pembelajaran IPS mengenai kebudayaan agar siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap nilai-nilai kebudayaan. Kebudayaan bukanlah warisan, melainkan harus dipelajari karena kebudayaan merupakan produk dari perilaku manusia itu sendiri yang melahirkan kebudayaan yang berbeda-beda. Pembelajaran IPS mengenai kebudayaan sangat penting bagi jenjang sekolah dasar karena peserta didik yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda.

Di dalam proses pembelajaran dituntut agar dapat melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik, psikis, serta sosialnya dalam segala aspek aktivitas belajar. Pembelajaran aktif merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan pengalaman bermakna dimana proses interaksi antara guru dan siswa yang mengalami pembaruan dari proses interaksi yang sudah ada dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung. Berkaitan dengan hal tersebut maka pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai pembelajar bukan sebagai subjek yang hanya menerima materi dari guru. Guru disini hanya sebagai fasilitator atau jalan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dari hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar yang terletak di Kota Bandung siswa kelas IV ditemukan permasalahan utama yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan ketika; (1) guru mengajukan pertanyaan, dan siswa yang mendominasi menjawab yaitu siswa yang memang aktif; (2) ketika guru menjelaskan dan menyampaikan hasil kerja siswa, masih banyak siswa yang

tidak memerhatikan dengan mengobrol; (3) masih banyak siswa yang makan saat guru atau teman sedang menjelaskan di depan kelas (4) saat diberi tugas, masih banyak siswa yang menyelesaikannya tidak tepat waktu sehingga harus dijadikan pekerjaan rumah. Melihat fenomena yang terjadi di dalam kelas tersebut, aktivitas belajar yang terjadi mengarah kepada pembelajaran berbasis ceramah yang dimana siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru dan mengerjakan latihan yang diberikan guru. Hal ini diduga terjadi karena pembelajaran yang dilakukan guru tidak mengkondisikan siswa dengan baik. Guru hanya berfokus pada siswa-siswa yang mendominasi aktif dan kurang mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang kooperatif, inovatif, menyenangkan, dan adanya persaingan antar siswa.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang dipaparkan diatas dengan memperbaiki pembelajaran, peneliti memilih pembelajaran yang menggunakan model yang variatif, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena melihat karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan berkelompok karena ketika diberi waktu istirahat belajar oleh guru, siswa sibuk dan asik dengan temannya untuk bermain. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rike (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dimana siswa dapat lebih aktif, berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan tidak selalu mengandalkan teman dalam kelompok sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa seorang guru dapat merumuskan suatu rancangan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Karena pada tahapan-tahapan atau prosedur pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat membangkitkan semangat dan keaktifan siswa di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Rancangan pembelajaran merupakan sebuah solusi yang dianggap tepat karena melalui rancangan pembelajaran guru dapat merumuskan langkah-langkah yang dapat mencapai

tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Namun karena adanya pandemi *Covid-19* yang sedang menyerang di negara ini menjadikan rancangan yang telah dibuat tidak dapat diimplementasikan, sehingga rancangan pembelajaran pada penelitian ini berbentuk rancangan hipotesis yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti mengambil penelitian dengan judul: “Rancangan Pembelajaran Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa SD”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah ini terbagi menjadi dua, yakni rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Secara umum berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditemukan rumusan masalah, yaitu ‘bagaimanakah Rancangan Pembelajaran Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa SD?’

Adapun secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kegiatan pendahuluan rancangan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD?
2. Bagaimanakah kegiatan inti rancangan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD?
3. Bagaimanakah kegiatan penutup rancangan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana rancangan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD

Adapun tujuan khusus dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan hal berikut:

1. Mendeskripsikan bagaimana kegiatan pendahuluan rancangan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD.
2. Mendeskripsikan bagaimana kegiatan inti rancangan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD.
3. Mendeskripsikan bagaimana kegiatan penutup rancangan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran serta berkompetensi antar kelompok.

2. Bagi guru

Memberikan acuan dan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penerapan rancangan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips materi kebudayaan kelas IV melalui penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

3. Bagi peneliti lain

Dapat menambah wawasan pengetahuan dalam penelitiannya mengenai rancangan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips materi kebudayaan kelas IV melalui penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

1.5 Struktur Penulisan Skripsi

Dalam menyusun penelitian yang sistematis, penulis menyusunnya dalam struktur organisasi skripsi. Adapun sistematika penulisannya disusun sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Pada bab pembuka ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka

Pada bab kajian pustaka ini memuat teori-teori yang relevan, pendapat para ahli sebagai landasan penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian, serta posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

BAB III: Metode Penelitian

Dalam bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, serta pengolahan dan analisis data.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi analisis dari temuan penelitian dan pembahasan hasil temuan penelitian yang diselaraskan dengan teori-teori yang ada serta data-data yang mendukung.

BAB V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini berisikan mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini.