

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakekatnya pendidikan merupakan proses perubahan subjek didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Dengan pendidikan manusia menjadi cerdas dan memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dalam bermasyarakat dan bernegara. Mutu pendidikan akan ditentukan oleh sejauh mana komponen-komponen pendidikan dapat dilaksanakan di sekolah dengan baik pula, sehingga akan terciptanya proses kegiatan belajar mengajar yang menghasilkan peserta didik yang cerdas dan berkualitas.

Sebagaimana yang ditentukan dalam pasal 1 No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dari apa yang terdapat dalam UU RI tentang sistem pendidikan nasional tersebut jelaslah pendidik, peserta didik, dan sumber belajar tidak dapat terpisahkan dari pelaksanaan proses pembelajaran.

Dengan demikian, salah satu kunci keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran terletak pada perancangan lingkungan belajar yang didukung oleh sebuah perencanaan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi didalamnya. Peranan guru sangat diperlukan agar hasil belajar siswa dapat terwujud dengan maksimal.

proses pembelajaran di Sekolah harus mendapat perhatian dari berbagai pihak. Sebagaimana yang ditentukan dalam UUD No. 12 Tahun 1989 tentang Sisten Pendidikan Nasional bahwa :

Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Kurikulum Pendidikan Dasar :1994; 21).

Hal tersebut juga tercantum dalam tujuan Pendidikan Nasional (KTSP, 2006:3) mengemukakan Pendidikan Nasional bertujuan untuk :

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar Tahun 2006, salah satu isi pengajarannya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai dengan SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Adapun tujuan dari pengajaran IPS di SD yaitu : 1). Agar peserta didik memiliki kemampuan 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 kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang

majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global. Sehingga dapat hidup dan dapat menempatkan dirinya di dalam kehidupan bermasyarakat.

Sebagaimana tujuan pendidikan nasional yang ingin menciptakan kehidupan bangsa dengan warga negara yang cerdas, maka perlu dibentuk Kegiatan belajar mengajar yang baik sehingga menghasilkan peserta didik yang cerdas pula. Dalam hal ini pendidik berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang baik. Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang guru dalam mengoptimalkan pengajarannya adalah kemampuan memilih, menentukan, menyusun dan menyampaikan sumber belajar.

Perlu diketahui hasil evaluasi belajar IPS secara umum menunjukkan pada kondisi yang sangat memprihatinkan, baik dalam evaluasi belajar secara formatif maupun sumatif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menghambat pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Kondisi tersebut memberikan sebuah indikasi tentang suatu masalah yang cukup signifikan yaitu permasalahan pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di dalam kelas. Siswa tidak berantusias dan selalu merasa sulit mengerjakan soal-soal, tugas dan latihan ketika pembelajaran IPS berlangsung, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa pada semester 1 (satu) dan 2 (dua) pada tahun yang lalu.

Tabel I

Daftar Nilai IPS Semester I dan II

Semester	Banyak siswa	Nilai Siswa	KKM
I	51	26 siswa, nilai >56 25 siswa, nilai <56	56

II	51	28 siswa, nilai >59 23 siswa, nilai <59	59
----	----	--	----

Dari nilai akhir yang didapat oleh siswa, hampir 50% siswa belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan demikian, salah satu kunci keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran terletak pada perancangan lingkungan belajar yang didukung oleh sebuah perencanaan pembelajaran, teknik dan metoda pembelajaran dalam hal ini yaitu sistem pembelajaran yang mengacu pada kerja sama dan interaksi siswa. Dalam hal ini guru dituntut untuk menyajikan sumber belajar yang strategis dengan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk menyerap makna dari materi yang disampaikan.

Sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pengajaran memiliki banyak jenis dan salah satunya yaitu melalui model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik TGT (*Teams Games Tournament*). Keberhasilan belajar menurut model pembelajaran ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman yang sebaya dan dibawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.

Proses pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* Teknik TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan karena diskusi terjadi dalam kondisi permainan yang dapat menumbuhkan rasa kompetisi antar kelompok. Mudah-mudahan dengan penerapan model pembelajaran ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan.

Berangkat dari permasalahan diatas, penulis merasa perlu mengkaji masalah tersebut, dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Teknik TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Langensari Kec.Lembang.”

B. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui Penerapan Model *Cooperative Learning* Teknik TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas IV SDN 2 Lagensari?”.

Untuk membantu penelitian, rumusan masalahnya diperinci menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 2 Langensari melalui penerapan Model *cooperative Learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*)?

2. Bagaimana kemampuan pemahaman IPS siswa kelas IV SDN 2 Langensari melalui penerapan Model *Cooperative Learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*)?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Langensari melalui penerapan Model *Cooperative Learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*)?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dengan memperoleh gambaran umum tentang sejauh mana keberhasilan pencapaian hasil belajar penerapan model *Cooperative Learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Langensari Kec. Lembang.

Penerapan model pembelajaran ini untuk menunjang pembelajaran IPS sehingga dapat menumbuhkan sikap emosional, sosial, dan intelektual yang positif, maka pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan lebih efektif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS yang akhirnya pencapaian tujuan pendidikan diharapkan dapat tercapai.

Secara lebih khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Memperoleh gambaran tentang bagaimana penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai sumber belajar di kelas IV SDN 2 Langensari Kecamatan Lembang.
2. memperoleh gambaran tentang kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai sumber belajar di kelas IV SDN 2 Langensari Kecamatan Lembang.
3. Meningkatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, memahami dan mempraktekkan berbagai kemampuan yang dapat mendukung pencapaian peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai sumber belajar di kelas IV SDN 2 Langensari Kecamatan Lembang.

b. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan inovasi baru dalam hal pembelajaran dan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan baik bagi perorangan maupun bagi lembaga sehingga dapat memperbaiki mutu kinerja yang menyangkut masalah pembelajaran. Dalam hal ini diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru-guru dengan mampu melahirkan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan lingkungannya.

Secara khusus manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *Cooperative Learning* teknik TGT (*Teames Games Tournament*).

2. Bagi Siswa:

- a. Diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan kerja sama siswa.
- b. Diharapkan dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa.
- c. Diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Guru:

- a. Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam melahirkan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan lingkungannya.

4. Bagi Lembaga:

Sebagai masukan yang positif bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran.

D. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi dan menghindari salah pengertian dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan mengenai istilah-istilah yang digunakan di dalam penelitian ini antara lain :

1. Model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang di setting secara sistematis mengelompokkan siswa agar tercipta pembelajaran yang efektif serta dapat mengintegrasikan keterampilan sosial siswa yang bermuatan akademis. Dalam *Cooperative Learning*, siswa belajar bersama-sama saling membantu satu sama lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Ong Eng Tek (dalam Ahmuddin, 2009:12)

2. Teknik TGT (*Teams Games Tournament*)

TGT (*Teams Games Tournament*) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri dari empat atau lima orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008).

3. IPS

IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan

keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Depdiknas, 2004).

4. Hasil Belajar siswa

Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa, (Sudjana, 1989:111).

Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu:

- a. keterampilan dan kebiasaan
- b. pengetahuan dan pengertian
- c. sikap dan cita-cita

Masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Sudjana,2004:22)

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Derajat kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar IPS.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi

guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Konsep penelitian tindakan bermula dari pandangan seorang ahli psikologi sosial yang bernama Kurt Lewin. Lewin menggunakan pendekatan penelitian tindakan setelah usainya perang dunia ke dua dalam usaha menyelesaikan berbagai masalah sosial. Lewin pada saat itu mengemukakan dua ide pokok penelitian tindakan yaitu; (1) keputusan bersama, dan (2) komitmen untuk meningkatkan dan memperbaiki prestasi kerja. Kedua ide pokok tersebut sekarang menjadi karakteristik dasar penelitian tindakan yang menegaskan perlunya usaha kolaboratif atau usaha secara bersama-sama dalam meningkatkan mutu prestasi kerja

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Cooperative Learning* dengan teknik model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Penerapan model ini dengan cara pengelompokkan siswa heterogen dalam kondisi seperti permainan (*games*).

Pada prosesnya Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan tiap siklus terdiri dari 4 tahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus tindakan. Sesuai dengan tujuan penelitian, alat pengumpulan data yang digunakan dalam bentuk laporan, observasi, dan LKS .

F. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Langensari, Jalan Maribaya Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Penelitian dilakukan disini, karena peneliti adalah salah satu guru yang bertempat tinggal dan mengajar di SDN 2 Langensari. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

