

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi pendidikan IPS khususnya berkaitan dengan bahasan mengenai sejarah di negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendidikan yang menitik beratkan pada model belajar konvensional. Contoh metode ini antara lain adalah metode ceramah yang kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Suasana belajar seperti itu semakin menjauhkan peran pendidikan IPS dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan memasyarakat.

Bidang studi sejarah di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Sukalaksana 2 Jln.Sukakarya, kota Bandung merupakan bidang studi yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Hal ini jelas terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dikarenakan banyaknya materi sejarah yang harus dipelajari oleh siswa, sehingga pembelajaran ini dipandang membosankan, sulit untuk dipelajari, dan sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Data hasil evaluasi belajar siswa pada semester I tahun pelajaran 2008/2009 menunjukkan bahwa hanya 30% sampai 40% siswa yang mendapat nilai di atas rata-rata 7.0. Penilaian ini dikhususkan untuk kemampuan pemahaman pembelajaran sejarah di kelas 5.

Terkait dengan hal ini, guru dituntut untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar yang dapat mengaktifkan siswa sehingga mereka memiliki

beberapa keterampilan dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu proses pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan potensi penguatan nilai-nilai kehidupan individu sebagai rasa empati terhadap nilai-nilai sosial di manapun mereka berada.

Pada kenyataannya, bahwa dalam penerapan pembelajaran IPS sangatlah jauh dari apa yang diharapkan, masih banyak dipengaruhi pembelajaran-pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran hanya berorientasi kepada materi (*content*), berpusat kepada guru (*Teacher centered*), guru lebih menguasai iklim pembelajaran tidak berorientasi kepada kompetensi-kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Sedangkan konsep pembelajaran IPS merupakan konsep pemahaman terhadap perkembangan sosial.

Dengan melihat kondisi para guru di lapangan bahwa hampir 70% guru cenderung memberikan metode ceramah untuk pembelajaran IPS. Menurut sebagian guru bahwa metode ceramah dipandang paling efektif bagi siswanya dibandingkan dengan metode yang lain, hal ini dikarenakan tuntutan dari kurikulum, sehingga guru senantiasa mengejar target pembelajaran tanpa memikirkan apakah siswa mengerti terhadap materi itu atau tidak. Namun kenyataannya hampir sebagian siswa tidak bisa mengemukakan apa yang telah mereka pelajari. Terbukti dengan rendahnya nilai UTS maupun UAS pada semester I pada materi pembelajaran IPS tersebut.

Kompetensi dan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang

direncanakan. Dengan mengetahui kemampuan-kemampuan dalam pembelajaran; guru dapat mengkondisikan lingkungan belajar yang pasif menjadi kondisi belajar yang aktif. Maka salah satu kondisi yang dapat mengkondisikan lingkungan belajar yang aktif dan mengurangi kejenuhan salah satunya adalah dengan penerapan *model Cooperative Learning tipe TGT (Teams games Tournaments)*, karena Tipe *TGT* melibatkan aspek-aspek kognitif (*Problem Solving*, pemecahan masalah) dan *afektif* (mengembangkan empati, sikap, nilai-nilai pribadi/oranglain), serta *psikomotorik* (melaksanakan aktivitas). Metode ini merupakan usaha membentuk anak didik menjadi manusia yang peka terhadap kondisi lingkungan yang penuh tantangan.

Pembahas memperkirakan model *Cooperative Learning tipe TGT (Teams games Tournaments)*, tersebut menjadi sebuah alternatif model pembelajaran yang akan mampu mengakomodir berbagai aktifitas pembelajaran di atas.

Dalam pembahasan ini pembahas menerapkan pembelajaran *Cooperative Learning tipe TGT*, karena dalam pembelajaran *Cooperative tipe TGT* selain harus aktif dalam kelompoknya, siswa menjadi terbiasa belajar gotong royong, melatih berkompetisi dalam turnamen atau pertandingan antar kelompok.

Dalam turnamen, diharapkan dapat mendorong siswa untuk selalu berusaha menjadi paling unggul, berani mengambil resiko, dan tidak takut untuk melakukan kesalahan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih baik dan lebih aktif. Selain itu subyek dalam pembahasan ini adalah siswa SD,

karena secara psikologis usia SD adalah usia dimana siswa masih sangat senang bermain, mengaktualisasikan dirinya dihadapan orang banyak sehingga pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sangat tepat untuk diterapkan. Selain itu pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)* memberi kebebasan siswa untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan tetapi dengan catatan jawaban satu kelompok telah disepakati oleh masing-masing anggota kelompok dan guru memberikan penguatan pada siswa yang mampu memenangkan kompetisi berupa penghargaan. Dengan demikian, model pembelajaran ini memungkinkan siswa lebih dihargai baik oleh sesama teman maupun guru.

Dengan adanya pembelajaran *Cooperatif tipe TGT* tersebut maka sangat memungkinkan bagi siswa untuk menjadi terbiasa belajar secara bergotong royong, melatih berkompetisi, meskipun demikian tetap bekerja dalam membela kelompoknya.

Belajar kooperatif adalah membiasakan siswa untuk hidup bergotong royong, hal ini sesuai dengan budaya kita Indonesia, sedangkan kebiasaan berkompetisi adalah dapat membuat siswa terlatih menjadi manusia yang berani dalam melaksanakan persaingan, dimana kebiasaan bersaing dalam turnamen yang diadakan sangat berguna kelak dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin kompetitif.

Pendekatan kooperatif tipe *TGT* adalah pembelajaran kooperatif ditambah dengan satu lagi yaitu yang dinamakan dengan “turnamen akademik”. Turnamen akademik ini adalah semacam ajang kompetisi

(pertandingan) dimana setiap siswa bersaing, ketika mewakili kelompok masing-masing. Dalam suatu turnamen akademik disediakan meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari empat sampai lima siswa yang bersaing. Siswa-siswa tersebut sebelumnya dikelompokkan sedemikian rupa sehingga dalam setiap meja turnamen terdapat siswa yang bertanding dengan kemampuan akademik yang setara. Persaingan yang setara ini memungkinkan siswa dari semua tingkatan kemampuan awal berusaha untuk dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya.

Dengan demikian penerapan model pembelajaran tipe *TGT* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya dengan lebih optimal dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran yang diikutinya dan terhindar dari kesan bahwa pembelajaran sejarah itu sulit dan membosankan.

Minat belajar terhadap pembelajaran sejarah yang tumbuh dalam diri siswa merupakan modal utama untuk menumbuhkan keinginan dan memupuk kesenangan belajar sejarah. Tanpa minat yang tumbuh dengan baik dalam diri seseorang akan sulit tercipta suasana belajar yang memadai. Akibat adanya minat tersebut diharapkan muncul kecenderungan bersikap positif terhadap pelajaran sejarah berkorelasi dengan prestasi belajar.

Gambaran permasalahan pada pembelajaran sejarah diatas, juga dialami oleh anak kelas 5 SDN SUKALAKSANA 2 kota Bandung. Sebagian besar mereka tidak tertarik untuk belajar sejarah karena pelajaran sejarah memerlukan

hapalan yang banyak. Oleh karena itu untuk menanggulangi permasalahan diatas secara tepat dan akurat, diperlukan pembahasan yang seksama. Pembahasan yang sesuai untuk hal tersebut di atas salah satunya adalah pembahasan tindakan kelas (PTK).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah yang utama dalam pembahasan ini berhubungan dengan penggunaan model *Cooperative Learning tipe TGT* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas 5 SDN SUKALAKSANA 2. Untuk lebih memperinci rumusan masalah dalam pembahasan difokuskan pada pengembangan pembelajaran sejarah dengan pokok permasalahan seperti yang terjabar melalui pertanyaan berikut :

1. Bagaimana gambaran minat belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe TGT* ?
2. Bagaimana gambaran aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe TGT* ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe TGT* pada pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Dan Manfaat Pembahasan

Pembahasan ini diharapkan dapat memberi Tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1. Tujuan Pembahasan

Sesuai dengan rumusan masalah pembahasan ini bertujuan :

- a. Untuk mendeskripsikan gambaran minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe TGT*
- b. Mengetahui bagaimana gambaran aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe TGT*.
- c. Mengetahui bagaimana gambaran respon siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe TGT*.
- d. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning Tipe TGT* pada pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Pembahasan

Pembahasan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Untuk siswa :

- 1) Diharapkan hasil pembahasan ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah maupun pada mata pelajaran yang lainnya.

- 2) Diharapkan siswa semakin semangat mempelajari IPS sehingga pengalaman mereka bertambah.
- 3) Melatih siswa untuk berfikir kritis, kreatif, dan serta mampu bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- 4) Meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa secara berkelompok, meningkatkan perkembangan sosial siswa melalui belajar kelompok dengan sesamanya.

b. Untuk guru :

Dapat memberi masukan khususnya bagi pembahas sendiri, umumnya bagi para guru tentang alternative model pembelajaran sejarah di sekolah dasar dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe TGT* ini sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa.

c. Untuk Sekolah :

Yaitu diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran terhadap siswa, meningkatkan program sekolah.

D. Penjelasan Istilah

Untuk memperoleh persamaan persepsi (tanggapan) mengenai konsep dan istilah dalam pembahasan ini, perlu di jabarkan sabagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (Rahadi, 2002 : 12) bahwa; Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengatur supaya siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok

kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

2. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan memberikan sentuhan dan kebiasaan siswa untuk terampil dan saling berkompetisi melalui turnamen akademik.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan metode dengan tipe yang telah dikembangkan dengan menggunakan tim heterogen.
4. Pendidikan IPS suatu penyerderhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial idiologi negara dan disiplin ilmu yang lainnya serta masalah-masalah sosial yang terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah (M. Nu'man Sumantri, 2001 : 74)
5. Minat ; Kesukaan (kecenderungan hati) kepada (W.J.S. Poerwadarminta). Jadi minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Oleh sebab itu, minat belajar merupakan kecenderungan dari hati yang tinggi dari seseorang (siswa) untuk meningkatkan kemampuan kognitif, apektif, maupun psikomotorik ke arah yang lebih baik.
6. Prestasi belajar adalah tingkat penguasaan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan oleh nilai tes atau kerangka nilai yang diberikan guru (Nawawi dalam Slamet, 1992 : 47).