

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

‘Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah’ (UU Sisdiknas Pasal 37 dalam Sapriya, 2009: 45). Pendidikan IPS dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa pendidikan IPS memiliki peran yang sangat strategis baik ditinjau dari aspek akademik maupun kepentingan kehidupan berbangsa dan bernegara.

IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Mortolela (Solihatin dan Raharjo, 2008: 15) mengemukakan bahwa ‘pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya’. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa, agar pembelajaran yang dilakukan dapat berguna dan bermanfaat bagi siswa sesuai dengan kondisi dan perkembangan

potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan dapat berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Pembelajaran yang terjadi di lapangan sangat berbanding terbalik dengan kebijakan yang ada, sebagaimana yang tertuang dalam Dananjana (2010: 30) mengenai Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 pasal 19 yang menerangkan bahwa.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

Selama ini, pembelajaran IPS di SD lebih ditekankan pada penguasaan materi pelajaran sebanyak mungkin dan cenderung pembelajaran *teacher centered*. Sehingga, tidak dapat mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensinya, tidak menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas) yang akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses belajar. Budaya belajar yang terjadi lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berpikir. Hal ini akan membuat siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja.

Pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 1 Suntenjaya lebih dititikberatkan pada model pembelajaran klaksikal. Beberapa siswa belum sepenuhnya mampu memahami pembelajaran dengan baik karena dalam menyampaikan materi IPS guru cenderung masih menggunakan pembelajaran *teacher centered*. Sehingga, ketercapaian hasil belajar siswa masih kurang

maksimal. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang. Siswa yang telah mampu mencapai KKM hanya 32,9%, sedangkan 67,1% masih dibawah KKM. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran hanya beberapa saja, sebagian besar siswa terlihat acuh dan asik dengan dunia mereka sendiri. Dari hasil observasi dan wawancara awal dapat disimpulkan bahwa rendahnya tingkat ketercapaian hasil belajar siswa dikarenakan.

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang menantang siswa.
2. Strategi pembelajaran yang dilakukan belum mampu memotivasi siswa untuk belajar.
3. Stimulus yang diberikan tidak merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
4. Materi yang disuguhkan terlalu padat dan sukar.

Tanpa disadari, iklim belajar seperti itu akan semakin menjauhkan ketercapaian tujuan kurikulum mata pelajaran IPS dan menjauhkan siswa dari kecakapan-kecakapan yang seharusnya dapat menggali potensi sumberdaya siswa terhadap keterampilan dasar IPS.

Seorang guru harus memiliki keterampilan untuk merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan materi pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas untuk mengolah suatu pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa melebihi

standar KKM dan bahkan sempurna serta siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

“Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir, maupun keterampilan motorik” (Sukmadinata Nana Syaodih, 2003: 102-103). Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Karena apabila pembelajaran yang digunakan membuat siswa tertarik, maka motivasi dan minat siswa akan meningkat, sehingga siswa menjadi senang untuk belajar lebih lanjut dan hasil belajarnya meningkat.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan sebagai suatu alternatif perbaikan pembelajaran yaitu model *Cooperative Learning*. Sunal dan Hans (Isjoni, 2011: 12) mengemukakan ‘*cooperative learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran’. *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang mewujudkan suatu kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan memperoleh hasil yang maksimal.

Model *Cooperative Learning* mempunyai beberapa variasi. Dari beberapa variasi model yang ada dalam *Cooperative Learning*, model pembelajaran yang dianggap relevan adalah model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*. Model ini mengandung unsur permainan serta menciptakan

adanya komunikatif antar anggota kelompok yang menjadikan pembelajaran bersifat *joyfull learning* yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak pada usia sekolah dasar, anak akan merasa bebas untuk mengeksplor pengetahuannya serta mendorong siswa untuk bertanggung jawab akan tugasnya..

Berdasarkan paparan masalah di atas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD**”. Diharapkan dengan penelitian ini hasil belajar siswa akan meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada mata

pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang?

3. Bagaimanakah perkembangan karakter komunikatif/ bersahabat siswa dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang?

C. Tujuan Penelitian

Pada prinsipnya tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan sebagaimana yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk memperoleh dan mendeskripsikan data mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang.
2. Untuk memperoleh dan mendeskripsikan data mengenai peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang.
3. Untuk memperoleh dan mendeskripsikan data mengenai perkembangan karakter komunikatif/ bersahabat siswa dengan penerapan model

Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang.
- b. Memupuk dan meningkatkan kegairahan, ketertarikan, kenyamanan dan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- d. Meningkatkan tanggung jawab pribadi siswa.
- e. Menciptakan karakter yang sesuai dengan tuntutan bangsa yang akan menjadi jati diri siswa.
- f. Meningkatkan rasa bersahabat siswa, sehingga siswa lebih komunikatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

2. Bagi guru

- a. Memberikan informasi dalam melaksanakan pembelajaran aktif untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Memberikan gambaran tentang pembelajaran aktif dan komunikatif melalui model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*.
- c. Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka akan menghasilkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

3. Bagi sekolah

- a. Memberikan masukan dalam mengambil kebijakan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui perbaikan pendekatan yang dianggap relevan dengan siswa.
- b. Mewujudkan kerja sama, kolaborasi, dan sinergi antarguru untuk memecahkan masalah pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi peneliti

- a. Meningkatkan kompetensi peneliti dalam melakukan tindakan perbaikan pembelajaran.
- b. Menumbuhkembangkan kebiasaan, budaya dan tradisi meneliti.

- c. Meningkatkan pemahaman dan penguasaan tentang model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dalam pembelajaran.

E. Definisi Operasional dan Fokus Penelitian

1. Definisi Operasional

Kountur (Satria, 2008 tersedia di: [http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2176584-pengertian-definisi-](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2176584-pengertian-definisi-operasional/#ixzz1v9RVZhRn)

[operasional/#ixzz1v9RVZhRn](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2176584-pengertian-definisi-operasional/#ixzz1v9RVZhRn). 18.05.2012) mengatakan bahwa ‘definisi operasional adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur’. Definisi operasional merupakan definisi dari suatu variabel penelitian yang dapat diukur dan juga menjelaskan cara pengukurannya.

Variabel penelitian yang dapat diukur dengan jelas dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa dengan definisi operasional sebagai berikut.

- a. Hasil belajar kognitif merupakan perubahan pengetahuan siswa yang diperoleh dari suatu kegiatan yang dikerjakan, dilakukan dan diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar kognitif yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu pemahaman siswa mengenai materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang yang

diukur dengan menggunakan soal tes buatan guru dengan jenis tes prestasi (*achievement test*).

2. Fokus Penelitian

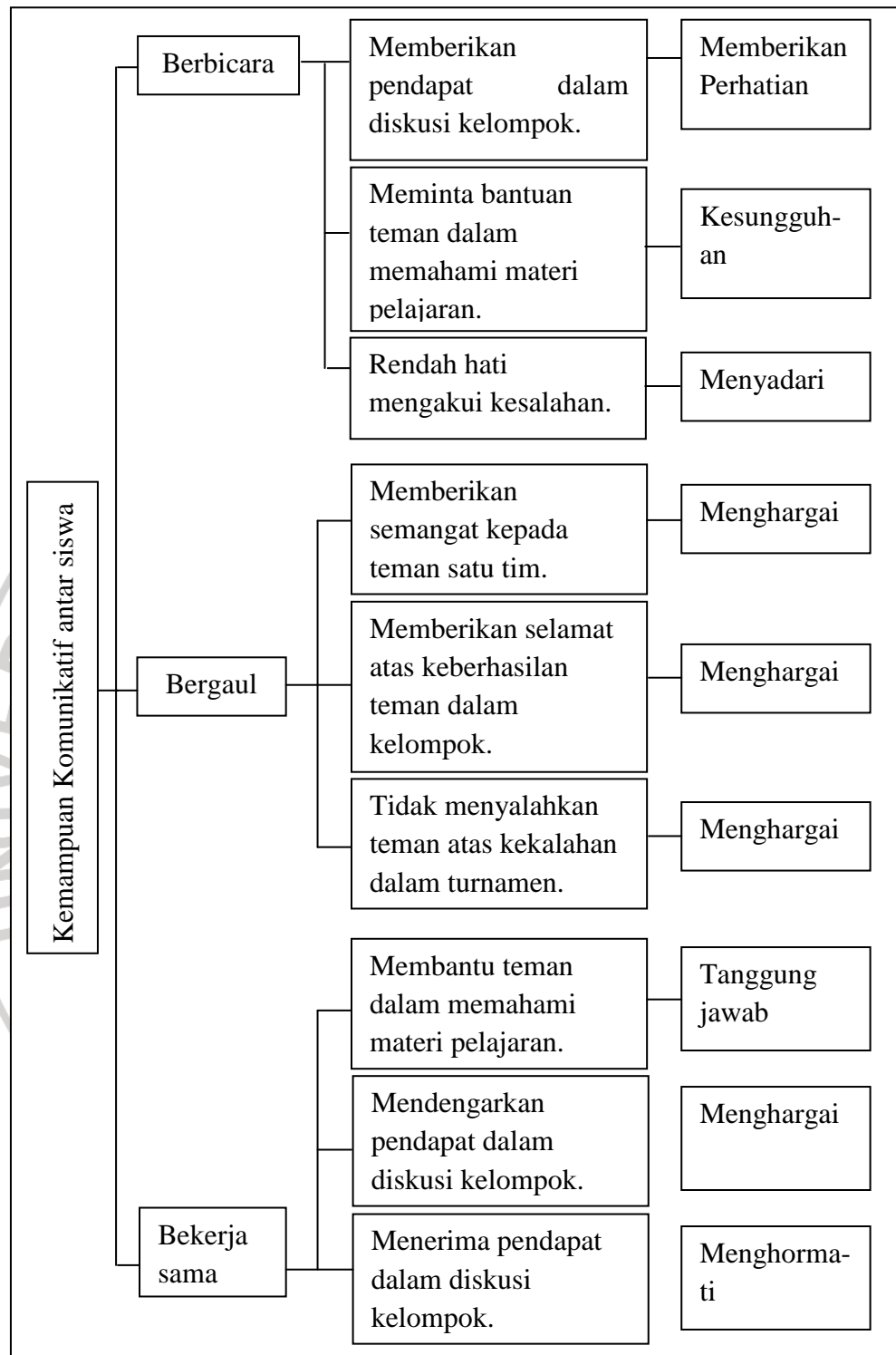
Mengingat pendekatan yang digunakan bukan hanya pendekatan penelitian kuantitatif tetapi juga menggunakan pendekatan kualitatif, maka peneliti menentukan hal-hal yang akan dijadikan sebagai fokus dalam penelitian ini. Hal-hal tersebut yaitu.

- a. Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil heterogen dalam pengajaran dan memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dalam turnamen dengan menggunakan kartu bernomor dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba dengan anggota tim yang lain dengan tingkat kemampuan akademik yang sama di meja turnamen, disamping itu terdapat penguatan (*reinforcement*) di setiap akhir pembelajaran yang berupa penghargaan terhadap peningkatan hasil yang dicapai oleh siswa.
- b. Karakter nilai model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* yang dikembangkan adalah karakter komunikatif. Karakter komunikatif merupakan tindakan rasa senang berbicara, bergaul dan

bekerjasama dengan orang lain yang di dalamnya terdapat sikap tanggung jawab, kesungguhan, menghargai, menyadari, menghormati, memberikan perhatian. Keenam sikap yang terkandung dalam karakter komunikatif tercermin melalui kegiatan sebagai berikut.

- 1) Memberikan pendapat dalam diskusi kelompok.
- 2) Mendengarkan pendapat dalam diskusi kelompok.
- 3) Menerima pendapat dalam diskusi kelompok.
- 4) Membantu teman dalam memahami materi pelajaran.
- 5) Meminta bantuan teman dalam memahami materi pelajaran.
- 6) Memberikan selamat atas keberhasilan teman dalam kelompok.
- 7) Memberikan *support* kepada teman satu tim.
- 8) Tidak menyalahkan teman/ anggota kelompok atas kekalahan dalam turnamen.
- 9) Rendah hati mengakui kesalahan.

Kegiatan-kegiatan di atas oleh peneliti dijadikan sebagai indikator karakter komunikatif. Penilaian perkembangan karakter komunikatif dilihat dari jurnal kegiatan siswa dan *fieldnotes* yang dibuat oleh peneliti dengan bantuan para observer.



Gambar 1. 1
Alur Hubungan Karakter Komunikatif/ Bersahabat
dengan Indikator Afektif

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu.

“Apabila model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka hasil belajar kognitif siswa pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang di kelas V SDN 1 Suntenjaya kecamatan Lembang kabupaten Bandung Barat tahun pelajaran 2011/2012 dapat meningkat.”