

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata Negara dan sejarah, IPS yang diajarkan di sekolah dasar terdiri dari dua buah kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan salah satu kompetensi dasar di dalam mata pelajaran IPS.

Pendidikan dasar merupakan cikal bakal yang akan banyak menentukan kualitas manusia dalam suatu kehidupan. Keberhasilan dalam menangani masalah pendidikan tersebut merupakan langkah strategis untuk memenuhi sistem pendidikan nasional.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pasal 1 ayat (1) dikemukakan bahwa :

Pendidikan adalah 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.

Keberhasilan pendidikan tidak hanya bisa dilihat dari hasil yang diperoleh siswa, tetapi juga ditentukan oleh proses pembelajaran yang

dilengkapi dengan pendekatan atau model pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah proses pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk dapat berkerjasama dengan teman-temannya, menumbuhkan sikap mandiri, kreatif dan dapat mengaplikasikan materi ajar yang di dapatkannya di kelas ke dalam kehidupan mereka sehari-hari dan dapat berbaur dengan kehidupan masyarakat. Manusia adalah makhluk sosial atau makhluk yang bermasyarakat, yaitu dimana pada diri manusia terdapat dorongan untuk berinteraksi dengan orang lain. Ada kebutuhan sosial untuk hidup berkelompok dengan orang lain yang di dasari oleh kesamaan ciri atau kepentingan. (Ridwan Effendi dan Elly Malihah, 2007:31).

Menurut Art dan Newman (1990:448) dalam Nur Asma (2006:11), “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau menyelesaikan suatu tujuan bersama”. Lebih lanjut berdasarkan psikologi perkembangan anak, anak yang berusia antara 7 tahun sampai 11 tahun atau 12 tahun, pada usia ini kemampuan anak dalam berfikir, mengingat dan berkomunikasi akan semakin baik karena anak telah berfikir lebih logis. Anak cenderung menyukai kegiatan belajar sambil bermain. Kegiatan bermain anak-anak pada tahap ini ditandai dengan *social play*. “Anak mulai menaruh minat untuk bermain dengan teman-temannya dan tertarik pada permainan realistik yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih kompleks disertai aturan-aturan yang ketat”. (Abin Syamsudin, 2004:98).

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 (kreatifitas) yang akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses belajar. Budaya belajar yang terjadi lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir. Hal ini akan membuat siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja.

Pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 10 Serang lebih dititikberatkan pada model pembelajaran klasikal. 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. Oleh karena itu, upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar dikelas harus selalu dilakukan. Salah satu upaya tersebut adalah dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 10 Serang Kota Serang, guru lebih banyak menggunakan metode atau pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah. Guru hanya berperan sebagai penyampai informasi dan penyajiannya hanya terpusat kepada guru (*teacher centered*) atau terjadinya komunikasi satu arah (*one way traffic communications*). Selain itu strategi pembelajaran yang

dilakukan belum mampu memotivasi siswa untuk belajar, stimulus yang diberikan kurang merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, dan materi yang di sampaikan cenderung terlalu padat dan sukar. Situasi seperti ini menciptakan suasana yang tidak menyenangkan dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa mengakibatkan siswa pasif dan cenderung tidak mengerti terhadap permasalahan atau konsep yang sedang dipelajari.

Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa ternyata dengan pendekatan pembelajaran seperti itu mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini tampak pada pencapaian hasil belajar yang dilakukan pada materi di kelas V dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 54,85.

Tanpa disadari, iklim belajar seperti itu akan semakin menjauhkan ketercapaian tujuan kurikulum pembelajaran 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 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, hasil belajarnya meningkat dan dapat mempersiapkan siswa agar bisa berkomunikasi serta bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai macam situasi sosial.

Salah satu model pembelajaran inofatif 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 dianggap relevan adalah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Model ini merupakan “Pembelajaran kooperatif yang dapat menyajikan dimensi kegembiraan yang

diperoleh melalui penggunaan permainan”. (Robert E. Slavin, 2009:14) pendekatan ini mengutamakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual sehingga dapat meningkatkan pencapaian prestasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS maka penulis mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**”. Diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana upaya guru mengembangkan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?
2. Bagaimana penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?

3. Bagaimana penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Menurut Riduwan (2007:6), “Tujuan penelitian mengungkapkan keinginan peneliti untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan”.

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Ingin membantu guru mengembangkan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada Materi Kemerdekaan Indonesia.
2. Ingin membantu guru meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).
3. Ingin membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan kompetensi dalam melakukan tindakan perbaikan pembelajaran.

- b. Menambah pengalaman dan wawasan dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

2. Bagi Siswa

- a. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).
- b. Membantu siswa untuk memperoleh pembelajaran yang menarik melalui pendekatan *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

3. 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 TGT (*Teams Games Tournaments*).
- c. Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka akan menghasilkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

4. Bagi Sekolah

- a. Mewujudkan kerjasama, kolaborasi, dan sinergi antarguru untuk memecahkan masalah pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

- b. Membantu meningkatkan profesionalisme para guru di sekolah yang bersangkutan.

E. Definisi Operasional

Agar lebih jelas, maka di bawah ini di berikan definisi operasional dari setiap variabel dalam judul penelitian ini:

1. *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*

Cooperative Learning dalam wacana Indonesia dikenal dengan pembelajaran kooperatif atau pembelajaran secara berkelompok.

”Pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”. (Robert E. Slavin, 2009:4)

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik dan menggunakan kuis-kuis dan skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Robert E. Slavin, 2009:163)

Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil heterogen dalam pengajaran dan memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka, melibatkan aktifitas 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*) disetiap akhir pelajaran yang berupa penghargaan terhadap peningkatan hasil yang dicapai oleh siswa.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi kegiatan belajar mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi (hasil belajar). Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi terhadap tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, psikomotor dan afektif.

Nana Sudjana (2008:22), menyatakan bahwa:

Hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, psikomotor dan afektif.

Yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini yaitu nilai rata-rata tes yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi dalam pembelajaran IPS.

3. Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Mata pelajaran IPS yang diajarkan di sekolah dasar terdiri dari dua buah kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan salah satu kompetensi dasar di dalam mata pelajaran IPS yang peneliti pilih untuk penelitian ini.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2001:577) “Kemerdekaan adalah keadaan (hal) berdiri sendiri (bebas, lepas, tidak terjajah lagi, dsb)”.

Kemerdekaan Indonesia adalah suatu peristiwa dimana bangsa Indonesia dapat berdiri sendiri atau telah bebas, lepas dan tidak terjajah lagi oleh Negara lain (bangsa asing).