

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari mata pelajaran di sekolah yang menuntut kemampuan peserta didik untuk berpikir ilmiah dan kritis dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, diciptakan kondisi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih tertantang untuk belajar lebih giat dalam menggali pemahaman tentang suatu konsep yang terkandung dalam materi pelajaran.

Proses pembelajaran mengajak peserta didik terlibat dan menemukan sendiri suatu konsep dari apa yang diketahuinya tentang suatu hal. Seperti yang dikemukakan oleh Jerome S Bruner (dalam Saekhan Muchith, 2007:69) dikenal dengan teori *free discovery learning*, yang artinya “Proses pembelajaran akan efektif dan efisien jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya”.

Pembelajaran sebagai salah satu bentuk proses komunikasi dimana guru sebagai komunikator, materi pembelajaran sebagai pesan, media yang digunakan sebagai saluran, peserta didik sebagai komunikasi yang mendukung terjadinya interaksi proses pembelajaran dan pemerolehan belajar sebagai efek atau dampak dari proses pembelajaran. Dalam pembelajaran proses interaksi terjadi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh.

Salah satu pembelajaran di sekolah dasar yang memerlukan kemampuan untuk berinteraksi sosial dan memahami kondisi lingkungan masyarakat adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan peserta didik tidak hanya mampu menguasai teori-teori kehidupan, tetapi juga mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain. Sebagaimana yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI (2006:575) bahwa “Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis”.

Dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan masyarakat agar dapat memahami kondisi lingkungan di sekitarnya. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat mengetahui kondisi lingkungan setempat sehingga mereka memperoleh manfaat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara nyata. Seperti yang dikemukakan oleh Sardjiyo (2008:1.29) bahwa “Dengan mempelajari sosial/masyarakat siswa dapat mengamati dan mempelajari norma-norma/peraturan serta kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat”.

Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar, penyampaian materi kebanyakan hanya menggunakan metode yang sama pada setiap pertemuan yaitu metode tanya jawab dan penugasan.

Setelah guru menjelaskan materi, melakukan tanya jawab kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan tugas atau LKS untuk kemudian hasilnya dikumpulkan tanpa ada tindakan lebih lanjut dari guru mengenai hasil pekerjaan peserta didik.

Berdasarkan data hasil pemerolehan belajar peserta didik pada kelas IV semester I Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan, dari 42 orang peserta didik, sebanyak 25 orang atau sekitar 59,52% orang peserta didik dinyatakan belum tuntas mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sedangkan yang sudah tuntas sebanyak 16 atau sekitar 38,09%. Peserta didik dinyatakan belum tuntas jika tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan nilai rata-rata 70,00. Hal ini terjadi karena sebagian besar peserta didik merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Terlihat dengan adanya peserta didik yang bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung, keluar masuk kelas dengan alasan ingin ke WC bahkan ada beberapa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran dan tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan.

Hal tersebut sangat bertentangan dengan tujuan pembelajaran IPS yang seharusnya membina kecerdasan sosial peserta didik agar mampu berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Seharusnya guru dapat menciptakan pembelajaran yang membuat peserta didik merasa senang untuk belajar agar mereka lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Seperti yang dikemukakan Kemp (dalam Made Wena, 2011:188) bahwa “Perlu adanya kegiatan belajar mengajar sebagai pendorong siswa untuk aktif berpartisipasi”. Dengan aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran maka diharapkan pemerolehan belajar peserta didik juga meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran berkelompok yang saling bekerja sama untuk tujuan bersama. Dengan pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam belajar serta dapat membangun suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Terdapat beberapa variasi dari model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Yatim Riyanto, 2010:270) diantaranya: 1) STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), 2) TGT (*Team Games Tournament*), 3) *Jigsaw*, 4) Kelompok Investigasi, 5) NHT (*Number Heads Together*), 6) *Think-Pair-Share*, 7) *Mind Mapping/Concept Mapping*, 8) *Picture and Picture*.

Dari beberapa variasi pembelajaran kooperatif tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang selanjutnya disebut TGT pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran model kooperatif tipe TGT ini melibatkan peserta didik

bekerja sama secara aktif dalam kelompok dan melaksanakan pertandingan untuk memperoleh skor terbaik yang akan menjadi nilai bagi kelompok.

Model pembelajaran ini dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia. Seperti yang dinyatakan oleh Sthal (dalam Isjoni, 2011:23) bahwa:

Dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif, memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Pemerolehan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan”?.

Agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka dari rumusan masalah tersebut akan diuraikan lebih rinci menjadi sub masalah sebagai berikut.

1. Berapa rata-rata pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*?
2. Berapa rata-rata pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*?
3. Sebarapa besar perbedaan pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan yang tidak menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*?
4. Apakah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian diatas, maka secara umum tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk memperoleh informasi dan mendeskripsikan “ Pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan” dan secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

2. Pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
3. Perbedaan pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan yang tidak menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
4. Pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan, penulis mengharapkan adanya manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis dalam bidang pendidikan yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah bahan pustaka yang berkaitan dengan pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Disamping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian lain yang sejenis dikemudian hari, terutama bagi rekan-rekan mahasiswa di PGSD FKIP UNTAN.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk memperoleh informasi tentang pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap pemerolehan belajar peserta didik.

- b. Bagi guru, untuk menambah wawasan tentang penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- c. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar agar lebih aktif dan terbiasa berkompetisi antar kelompok sehingga terjalin hubungan kerja sama dan komunikasi yang baik.
- d. Bagi peneliti, untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada dan pengalaman langsung dalam menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2008: 96), “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

1. Rumusan Hipotesis

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN 14 Pontianak Selatan.

b. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN 14 Pontianak Selatan.

2. Kriteria Pengujian Hipotesis

H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5%.

(Awaludin Tjalla, 2008:5.7).

F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar didalam penelitian ini lebih terarah dan batasannya lebih jelas, maka perlu adanya suatu ruang lingkup penelitian serta definisi operasional didalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:116) “Variabel penelitian adalah objek penelitian yang bervariasi atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Sedangkan menurut Sugiyono (2008:60) “Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu obyek penelitian yang mempunyai variasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas (variabel independen) dan variabel terikat (dependen) yang selanjutnya dijabarkan sebagai berikut.

a) Variabel bebas (Variabel independen)

Sugiyono (2008:61) mengungkapkan “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau

timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

b) Variabel terikat (Variabel dependen)

Sugiyono (2008:61) mengungkapkan “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN 14 Pontianak Selatan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat sesuatu yang didefinisikan yang dapat diamati dan diukur. Sehingga dari definisi operasional tersebut akan mengarah pada cara pengambilan data dan alat pengumpul data yang akan digunakan.

1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak atau suatu akibat yang timbul dari penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran menurut Joyce (dalam Trianto, 2007:5) adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, kurikulum dan lain-lain.

Model yang dibahas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berasal dari kata *cooperative* berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni 2011:15).

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa model kooperatif adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam pembelajaran berkelompok untuk mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dalam mencapai tujuan bersama.

3. *Team Games Tournament*

Team Games Tournament merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang menurut percampuran tingkat akademik, jenis kelamin, suku dan agama dalam sebuah permainan dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan akademik bersama.

4. Pemerolehan Belajar Peserta Didik

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008:980) Pemerolehan dapat diartikan “Sesuatu yang diperoleh”.

Belajar menurut Abdillah (dalam Anurrahman, 2011:35) adalah “Suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui pelatihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa pemerolehan belajar peserta didik adalah sesuatu yang diperoleh dengan melalui usaha yang dilakukan oleh individu melalui pelatihan dan pengalaman yang

menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa tingkat penguasaan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ditentukan dalam bentuk skor atau nilai.

5. Pembelajaran

Istilah pembelajaran (*instruction*) menurut Asep Herry Hernawan, dkk (2007:11.3) adalah “upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui satu atau lebih strategi, metode, dan pendekatan tertentu ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan”.

Sedangkan Pembelajaran menurut Robert M. W. Travers (2007:6) bahwa:

Definition of learning is that it involves a relatively permanent change in behavior as a result of exposure to conditions in the environment.

Dapat diartikan bahwa, definisi umum pembelajaran adalah bahwa pembelajaran melibatkan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai akibat dari paparan kondisi di lingkungan.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya guru bersama peserta didik dalam proses belajar dengan memanfaatkan lingkungan dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga diperoleh perubahan dalam perilaku peserta didik.

6. Ilmu Pengetahuan Sosial

Sardiyo (2007:1.26) mengungkapkan, “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala

dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Dengan demikian Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam bermasyarakat dilihat dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

UNIVERSITAS TANJUNGPURA