

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan membentuk warga Negara yang berkemampuan social dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan social, yang pada gilirannya akan menjadi warga Negara yang baik dan bertanggungjawab, sedangkan ilmu social bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu social. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: Pertama, anak didik mengenal konsep. Konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Kedua, siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social. Ketiga, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan. Keempat, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Dengan lingkungan alam sekitar, siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara nyata. Di samping itu, dengan mempelajari social atau masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma/peraturan serta kebiasaan-

kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa dapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat. Dengan kata lain, manfaat yang diperoleh setelah mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial di samping mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula yang mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar meliputi Aspek-aspek. Yang pertama, Aspek manusia dan lingkungannya. Kedua, Aspek waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Ketiga, Aspek system social dan budaya. Keempat, Aspek perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget berada dalam perkembangan intelektual/kognitifnya pada tingkatan konkret operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (konkrit) dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi Ilmu Pengetahuan Sosial penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus dibelajarkan kepada siswa Sekolah Dasar.

Dalam kegiatan observasi dan wawancara di lapangan yang dilakukan pada tanggal 20 September 2018, telah ditemukan beberapa permasalahan yakni terkait dalam aktivitas belajar dan prestasi belajar yang rendah. Dalam aktivitas belajar ditemukan permasalahan yaitu pembelajaran masih konvensional atau *Teacher Center Learning*; dalam penggunaan media guru hanya menggunakan media yang bersifat umum (belum bisa mengaktifkan siswa). Dalam pengamatan siswa masih suka seenaknya sendiri, kurang memperhatikan pelajaran serta

kurangnya keterampilan guru. Sedangkan permasalahan dalam prestasi belajar diketahui dari hasil belajar siswa yang mendekati nilai KKM yaitu 70, Dengan jumlah siswa tuntas 7 siswa dan tidak tuntas 14 siswa.

Dari berbagai masalah tersebut, *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan dimungkinkan untuk dapat memecahkan masalah di atas. Dalam menggunakannya, guru melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Pendekatan yang digunakan dalam *Team Game Tournament* adalah pendekatan secara berkelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Sintak model pembelajaran *Team Game Tournament* yaitu penyajian kelas, kelompok (*team*), *Game*, *Tournament*, dan *Team recognize* (Slavin dalam Trianto, 2009: 25).

Pada pelaksanaannya, siswa diajar tentang materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan *Team Games Tournament*. Pertama, siswa akan dibagi kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa per kelompok. Selanjutnya, dari tiap kelompok akan diambil perwakilan satu orang untuk dibuat satu grup regu baru. Grup baru tersebut diajak untuk bermain dalam sebuah tournament dengan menggunakan Ular Tangga sebagai medianya. Dalam bermain, siswa tidak bisa berjalan sebelum bisa menjawab soal dari sebuah kartu yang diberikan yang berisi tentang materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia. Dalam permainan itu, akan di dapat pemenang dari tiap kelompok yang kemudian akan bertanding kembali dalam sebuah tournament sebagaimana turnamen yang dilakukan sebelumnya. Sehingga di dapatkan pemenang terakhir.

Sudarti (2015) mengatakan bahwa tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi, dan siswa. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara psikologis, lingkungan

belajar yang diciptakan oleh guru dapat direspon secara beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik *Team Games Tournament* memiliki keunggulan dan kelemahan dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengadakan sebuah penelitian dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* bagi Siswa Kelas V SD Demangan Kudus” dengan harapan dapat membantu memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimanakah keterampilan mengajar IPS guru setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas V SD Demangan?
- 1.2.2 Bagaimanakah prestasi belajar IPS siswa Kelas V SD Demangan setelah diterapkannya pembelajaran *Team Games Tournament*?
- 1.2.3 Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar IPS siswa kelas V SD Demangan setelah diterapkannya pembelajaran *Team Games Tournament*?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar IPS guru setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas V SD Demangan.
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Demangan setelah diterapkannya pembelajaran *Team Games Tournament*.
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar IPS siswa kelas V SD Demangan setelah diterapkannya pembelajaran *Team Games Tournament*.

1.4 Kegunaan Penelitian

- 1.4.1 Kegunaan Teoritis
Untuk menambah Khasanah kualitas pembelajaran IPS SD.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Bagi siswa

1. Melalui Pembelajaran *Team Games Tournament*, diharapkan prestasi belajar IPS siswa dapat meningkat.
2. Melalui Pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran IPS.
3. Melalui Pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi IPS.

Bagi guru

1. Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran aktif salah satunya melalui pembelajaran *Team Games Tournament*.
2. Dengan pembelajaran Inovatif salah satunya melalui pembelajaran *Team Games Tournament*, keterampilan mengajar IPS guru dapat meningkat.

Bagi Sekolah

Sekolah dapat memberi motivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Bagi peneliti

1. Memenuhi syarat kelulusan menempuh gelar S1 PGSD.
2. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada kajian pembelajaran IPS di kelas V SD dengan materi “Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia” yang diterapkan melalui pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. Subyek penelitiannya dibatasi pada siswa kelas V SD Demangan yang berjumlah 21 siswa. Lokasi penelitian di SD Demangan yang beralamatkan di Jalan Kyai Telingsing No.39 RT.2 RW.3 Demangan, Kota, Kudus.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar IPS merupakan hasil penilaian IPS yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran IPS yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

1.6.2 Aktivitas Belajar IPS

Aktivitas belajar IPS adalah proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik yang aktif bertanya, menanyakan, dan mengemukakan gagasan.

1.6.3 IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Materi yang diteliti yaitu Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia yang termuat dalam Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, Kompetensi Dasar 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

1.6.4 Pembelajaran *Team Games Tournament*

Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Sintak model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu penyajian kelas, kelompok (*team*), *Game*, *Tournament*, dan *Team Recognize*.