

PEMBELAJARAN MATERI PERAN INDONESIA DI ERA GLOBAL PADA SISWA SD KELAS VI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* MELALUI SETTING KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*

Tanty Sri Laksanawati¹, Uus Kuswendi²

¹ IKIP Siliwangi, Cimahi

² IKIP Siliwangi, Cimahi

¹ laksanawatitantsri@gmail.com, ² Uus@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to describe (1) the scenario and implementation of learning the role of Indonesia in the Global Era through the Problem Based Learning (PBL) learning model through the Team Games Tournament (TGT) type cooperative setting in grade VI students, (2) teacher and student responses class VI on learning material on the role of Indonesia in the global era, (3) the difficulties experienced by grade VI students in completing the subject matter of Indonesia's role in the global era. This research method is descriptive qualitative research. The participants of this research were teachers and students. Data collection techniques used in the study were observation, questionnaires and interviews. Data analysis in qualitative research was carried out before entering the field, during the field and after finishing the field. The results of scenario research and the implementation of learning carried out by the teacher can be seen with the improvement in learning, students become more active in learning. The teacher and student responses both can be seen from the results of the questionnaire given during the lesson. The difficulty experienced by students with this material is only in the question indicators explaining the meaning of globalization, but most students do not experience difficulties in the material. Conclusions based on the results of research on scenarios and implementation of learning material on Indonesia's Role in the Global Era with the Problem Based Learning (PBL) learning model through the cooperative setting type Teams Games Tournament (TGT) in grade VI SDN Gandasari the results are good and the steps taken by the teacher are already corresponding. The teacher's response in learning the material on Indonesia's Role in the Global Era has been good, as well as student responses to learning have been good. Difficulties experienced by grade VI students in completing the material on Indonesia's role in the global era. Students have difficulty in the question indicator explaining the meaning of globalization. The average student answered incorrectly on the test questions given by the teacher. However, most students do not experience difficulties in the material on Indonesia's role in the global era. As for the other factors that became students' difficulties based on the results of the interviews, namely students were difficult to memorize and understand so much subject matter. Many students have difficulty answering questions in essay form.

Keywords: Material on Indonesia's Role in the Global Era, Problem Based Learning (PBL), Teams Games Tournament (TGT).

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan (1) skenario dan implementasi belajar Peran Indonesia di Era Global melalui model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VI, (2) respon guru dan siswa kelas VI terhadap pembelajaran materi Peran Indonesia di Era Global, (3) kesulitan-kesulitan yang dialami siswa kelas VI dalam ketuntasan pelajaran materi Peran Indonesia di Era Global. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Partisipan

penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, angket dan wawancara. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai dilapangan. Hasil penelitian skenario dan implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik hal itu terlihat dengan adanya perbaikan pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Respon guru dan siswa baik hal tersebut terlihat dari hasil angket yang diberikan pada saat pembelajaran. Kesulitan yang dialami siswa pada materi tersebut hanya pada indikator soal menjelaskan pengertian globalisasi, namun sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam materi tersebut. Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian mengenai skenario dan implementasi belajar materi Peran Indonesia di Era Global dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VI SDN Gandasari hasilnya adalah baik dan langkah yang dilakukan oleh guru sudah sesuai. Respon guru dalam pembelajaran materi Peran Indonesia di Era Global sudah baik, begitupun respon siswa terhadap pembelajaran sudah baik. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa kelas VI dalam ketuntasan materi Peran Indonesia di Era Gobal. Siswa mengalami kesulitan pada indiktor soal menjelaskan pengertian globalisasi. Rata-rata siswa menjawab salah pada soal tes yang diberikan oleh guru. Namun sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam materi Peran Indonesia di Era global. Adapun faktor lain yang menjadi kesulitan siswa berdasarkan hasil wawancara yaitu siswa sulit untuk menghafal dan memahami materi pelajaran yang begitu banyak. Siswa banyak yang mengalami kesulitan jika harus menjawab pertanyaan dalam bentuk esai.

Kata Kunci: Materi Peran Indonesia di Era Global, *Problem Based Learning (PBL)*, *Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidik melakukan segala upaya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai model serta metode dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien untuk mendapat hasil yang optimal (Sugihartono : 2007). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salahm satu disiplin ilmu yang selalu menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Pola pikir dan sikap hidup manusia selalu berubah seiring dengan berjalannya waktu yang dipengaruhi gejala alam dan gejala sosial kemasyarakatan. Pengetahuan sosial harus ditanamkan sejak dini agar para siswa selalu siap dan mampu mengikuti perubahan yang terjadi. Siswa diharapkan mampu berfikir kritis dan logis dalam menyikapi perkembangan yang terjadi. Hidup dimasyarakat merupakan ujian yang sesungguhnya dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu terjadi ketika siswa berada diluar sekolah (Sapriya,2009).

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar IPS hendaklah dapat memperdayakan siswa dalam segala potensi, sikap, maupun keterampilan. Semua kemampuan tersebut dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran melalui pelatihan partisipasi dan aplikasi dalam kehidupan. Namun dalam kenyataan dilapangan masih belum optimalnya proses pembelajaran IPS karena belum maksimalnya pemberdayaan potensi siswa, baik pengetahuan sikap, maupun keterampilan. Untuk mencapai tujuan dalam konteks dan aspek pendidikan diperlukan berbagai metode pembelajaran dengan prinsip berfokus pada siswa, pembelajaran trpadu, belajar tuntas, pemecahan masalah pengalaman belajar, fasilitator dan sebagainya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Peran Indonesia di Era Global guru memegang peranan utama. Pembelajaran hanya menggunakan media buku paket dan metode ceramah. Guru kurang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan melelahkan karena siswa dituntut oleh guru untuk menghafal banyak materi. Selain hal tersebut dalam proses pembelajaran siswa bertindak sebagai pendengar materi yang disampaikan oleh guru sehingga kebanyakan siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung (Subiyanto : 1988).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya perubahan metode/model pembelajaran siswa kelas VI SDN Gandasari. Dengan model pembelajaran yang *Problem Based Learning (PBL)* Melalui setting kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang menjadikan siswa aktif di dalam kelas dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah yang nantinya siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan memecahkan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dipelajarinya (Kamdi : 2007). Model PBL akan lebih efektif jika dipadukan dengan setting kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajarannya. Aktifitas belajar dalam teknik *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan peserta didik lebih santai dalam belajar di samping menumbuhkan rasa kerja sama, persaingan, dan tanggung jawab, tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran yang ada (Slavin : 2010).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Peneliti menekankan catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, mendalam yang menggambarkan situasi yang sebenarnya guna mendukung penyajian data. Penelitian ini dilaksanakan terhitung dari perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, hingga penyusunan laporan penelitian. Penelitian dilaksanakan di bulan Februari 2020. Peneliti memilih lokasi di SDN Gandasari kecamatan Cicalongwetan, kabupaten Bandung Barat, karena berdasarkan pengamatan dilapangan, materi Peran Indonesia di Era Global belum menunjukkan nilai maksimal dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda diharapkan proses pembelajaran akan semakin menyenangkan dan menambah motivasi siswa untuk dapat belajar lebih baik lagi.

Prosedur penelitian yang penulis lakukan adalah pendahuluan/persiapan, tahap perencanaan, pengamatan/pengumpulan data, pelaksanaan/tindakan, dan analisis data. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti sehubungan akan dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan dikelas terkait dengan materi Peran Indonesia di Era Global. Setelah melihat permasalahan yang ada peneliti menganalisis semua data dan menentukan pemecahannya dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Peneliti merencanakan tindakan selama penelitian. Tindakan yang dilakukan bersifat kolaboratif, peneliti guru bertindak sebagai pelaksana dan guru lain bertindak sebagai observator.

Dalam hal ini pengamatan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru observer. Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi serta angket yang sudah disiapkan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan isi dari rancangan yang telah dibuat dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang diperoleh selama pengamatan berlangsung, berupa lembar observasi RPP, angket respon siswa dan guru, serta wawancara dan angket kesulitan belajar siswa. Data yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari guru dan siswa melalui observasi, penilaian RPP, angket respon guru dan siswa serta wawancara kesulitan siswa selama melaksanakan kegiatan belajar selama pembelajaran di kelas mengenai materi Peran Indonesia di Era Global.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas VI di salah satu SD Negeri di Kabupaten Bandung Barat yaitu SDN Gandasari Cikalongwetan yang berjumlah 30 orang siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, siswa-siswa memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Siswa mudah bosan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar
2. Siswa tidak kondusif selama pembelajaran
3. Siswa kurang dalam mengemukakan pendapat dan bertanya
4. Siswa sulit untuk melaksanakan kegiatan yang ditugaskan
5. Siswa masih sulit untuk mengikuti pembelajaran dengan baik
6. Materi yang disampaikan oleh guru hanya sedikit yang bisa dipahami oleh siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan observasi, wawancara dan angket. Menurut Arikunto (2006:124) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Observasi ini dilakukan untuk mengamati dan menilai RPP yang dibuat pada pembelajaran Peran Indonesia di Era Global dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam Wawancara yang dilakukan kepada informan adalah wawancara terstruktur. Siswa diberikan lembar pertanyaan untuk diisi mengenai apa saja kesulitan yang dialaminya. Pedoman wawancara yang digunakan dalam melakukan wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditunjukkan. Hal ini dilakukan untuk menggali data, mengetahui hambatan yang dihadapi dan mencari solusi untuk mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran. Menurut sugiyono (2011:199-203) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert yaitu dengan menyusun butir-butir pernyataan dan diikuti dengan beberapa respon yang menunjukkan tingkatan, skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Budiaji,

2013:128). Skala likert dalam penelitian ini menggunakan bentuk *checklist*. Seluruh data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan Microsoft excel atau analisis untuk mengetahui deskripsi pemahaman materi Peran Indonesia di Era Global pada siswa kelas VI serta deskripsi implementasi pembelajaran dengan model *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Menurut Sugiyono (2009: 335-336), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis. Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian diolah dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari. Yang terakhir adalah membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Skenario dan Implementasi Pembelajaran

Tahap Perencanaan, pada tahap ini guru merencanakan tiga kali pertemuan. Guru merencanakan Pertemuan 1 (70 menit/ 2 jam pelajaran) dan Pertemuan 2 (70 menit/ 2 jam pelajaran) pertemuan 3 (70 menit/ 2 jam pelajaran). Guru mempersiapkan instrumen pembelajaran yaitu: Silabus, RPP, Lembar Tes Uraian, dan media pembelajaran. Selain itu guru juga menyiapkan instrumen penelitian yaitu: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru, Angket Respon Guru, angket Respon Siswa, dan wawancara.

Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan, Guru menyiapkan siswa untuk berdoa sebelum melakukan pembelajaran. Guru mengabsen siswa dan melakukan pembiasaan baik sebelum memulai pelajaran. Guru mengorganisasikan siswa pada masalah dengan cara menyajikan masalah kontekstual melalui lembar kerja siswa. Siswa berusaha memecahkan masalah kontekstual yang diberikan oleh guru. Untuk mempermudah dalam mengerjakan tugas dalam pemecahan masalah, guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang. Siswa membuat kelompok sesuai arahan guru. Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing. Siswa berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Ketika siswa sedang berdiskusi dengan kelompok masing-masing, guru memfasilitasi siswa apabila ada hal yang kurang dimengerti pada saat pembelajaran dan cara penyelesaian masalah. Guru memantau keterlibatan siswa dalam pengumpulan data selama proses penyelidikan. Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok. Semua siswa terlihat antusias dalam proses pencarian data. Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan. Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.

Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru Bersama siswa menyimpulkan materi. Setiap

kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum atau membuat kesimpulan. Guru membuat *game* berupa pertanyaan yang relevan dengan pelajaran dan bertanya kepada setiap kelompok di meja *tournament*. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor/nilai. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor/nilai yang tinggi. Siswa mengapresiasi kelompok yang mendapat nilai yang tinggi.

Tahap Refleksi, Kegiatan akhir pembelajaran. Guru merefleksi siswa dengan mengutarakan harapan, keinginan, dan kebutuhan, baik yang sudah tercapai maupun belum tercapai selama proses pembelajaran. Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah diajarkan. Untuk mengakhiri pembelajaran guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Siswa berdoa bersama dengan hidmat.

Hasil Penelitian Hari Kesatu Sampai Hari Ketiga, Guru mengajar dari hari pertama sampai hari ketiga dengan metode yang sama. Namun yang membedakan adalah hasil dari hari pertama sampai hari ketiga. Selama pembelajaran berlangsung dihari pertama, siswa terlihat antusias, siswa baru pertamakali belajar dengan menggunakan model pembelajaran. Namun masih banyak siswa yang belum aktif dalam belajar mereka saling mengandalkan dalam pemecahan masalah dan presentasi kelompok. Guru dan peneliti mengevaluasi pembelajaran untuk diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Hasil pembelajaran hari kedua, sudah mulai ada perbaikan dalam berdiskusi dalam pemecahan masalah. Siswa mulai berani mengemukakan pendapat. Siswa merasa senang dengan *game* akademik yang diberikan oleh guru. Dalam presentasi kelompok siswa mulai terlihat berani tampil didepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi. Hasil hari terakhir pembelajaran, siswa sudah mengerti dan memahami materi Peran Indonesia di Era Global. Siswa mulai terbiasa dengan pemecahan masalah. Siswa sangat senang dengan *game* dan *tournament*. Secara umum ada perbaikan proses pembelajaran meskipun ada sebagian siswa yang masih belum ada perbaikan.

Respon Guru dan Siswa

Respon guru dan siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Peran Indonesia DI Era Global diukur menggunakan instrumen penelitian angket atau skala sikap. Guru diberi 5 pertanyaan mengenai pendapat guru tentang pembelajaran IPS, kesulitan guru dalam penggunaan model PBL melalui setting TGT, kelebihan model PBL, kekurangan model PBL melalui setting TGT, dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan kedua model tersebut.

Setelah dianalisis, respon guru yaitu baik. Hal tersebut berdasarkan kesimpulan dari kelima pertanyaan dalam angket respon guru yang bersifat terbuka yaitu proses pembelajaran IPS mengguna model PBL melalui setting kooperatif tipe TGT sudah tepat, karena proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa sangat antusias dalam belajar. Guru juga tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena guru menguasai materi pelajaran dengan baik. Model PBL melalui setting kooperatif tipe TGT memiliki banyak kelebihan karena dapat merangsang siswa aktif dan kreatif di dalam kelas yang menumbuhkan keceriaan selama peroses belajar. Namun guru dituntut untuk dapat mengatur waktu pembelajaran dengan baik agar

semua sintak dalam model PBL melalui setting kooperatif tipe TGT dapat tersampaikan dengan baik.

Respon yang diberikan siswa terhadap pembelajaran materi Peran Indonesia di Era Global dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* melalui angket tertutup dapat diterima oleh siswa, hal ini dilihat dari hasil pernyataan angket siswa yang dituangkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa

No	Indikator	Hasil Respon Positif
1.	Pendapat siswa terhadap IPS	81,20%
2.	Pendapat siswa terhadap kemampuan IPS yang dimilikinya	76,51%
3.	Pendapat siswa terhadap materi Peran Indonesia di Era Global	78,18%
4.	Pendapat siswa terhadap tugas yang diberikan guru pada mata pelajaran IPS materi Peran Indonesia di Era Global	84,27%

Berdasarkan tabel angket respon siswa terhadap pelajaran IPS materi Peran Indonesia di Era Global terlihat bahwa rata-rata respon siswa sebesar 80,04 % merasa senang dengan pelajaran IPS. Meskipun ada juga siswa yang kurang senang dengan pelajaran IPS karena merasa IPS merupakan pelajaran yang membosankan. Materi pelajaran IPS sangat banyak sehingga sulit untuk dihapal. Siswa merasa materi Peran Indonesia di Era global merupakan materi yang penting untuk dipelajari. Siswa merasa tugas yang diberikan guru membuat siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari, meskipun ada sebagian siswa yang malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Kesulitan-Kesulitan yang Dialami Siswa

Dari hasil tes uraian untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam ketuntasan materi Peran Indonesia di Era Global didapat hasil berikut ini:

Tabel 2. Hasil angket kesulitan belajar siswa

No	Indikator Soal	Persentase Pencapaian (%)
1.	Menjelaskan pengertian globalisasi	45%
2.	Mengidentifikasi dampak negatif dan positif adanya globalisasi	78%
3.	Mengidentifikasi pengaruh globalisasi	82%
4.	Mengidentifikasi kerjasama dengan negara asing	74%
5.	Menentukan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi	80%

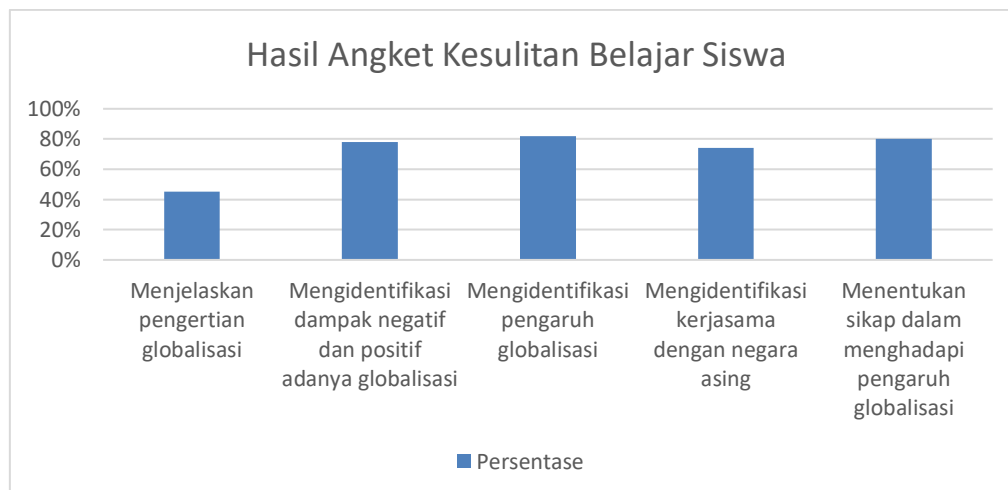


Diagram 1. Hasil angket kesulitan belajar siswa

Berdasarkan diagram diatas siswa tidak begitu banyak mengalami kesulitan dalam ketuntasan pelajaran IPS materi Peran Indonesia di Era Global. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan persentase hasil angket kesulitan belajar siswa. Meskipun ada sebagian siswa yang masih mendapat nilai rendah dengan berada di bawah KKM pada indikator soal menjelaskan menjelaskan pengertian globalisasi yaitu sebesar 45 %. Gambar 4.8 merupakan salah satu hasil pekerjaan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan pada indikator soal menjelaskan pengertian globalisasi. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara terhadap kesulitan yang dialami siswa pada materi tersebut. Siswa sulit menjelaskan pengertian globalisasi. Namun secara umum siswa tidak mengalami banyak kesulitan pada materi Peran Indonesia di Era Global.

Diskusi

Skenario dan Implementasi

Dalam skenario dan implementasi pembelajaran, penggunaan model yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPS materi Peran Indonesia di Era Global sudah sesuai. Hal tersebut dibuktikan dari proses belajar siswa yang terlihat aktif. Menurut Sugihartono (2007: 8) “Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai model serta metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta mendapat hasil optimal”.

Siswa merasa antusias terlebih karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dengan pemberian masalah dan adanya *game* akademik yang menyenangkan bagi siswa. Hal itu menandakan pembelajaran IPS materi Peran Indonesia di Era Global sangat baik jika menggunakan model PBL. Menurut Kamdi (2007:77) *Model Problem Based Learning* diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masaah tersebut dan sekaigus siswa diharapkan ahkan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Saidiharjo (2005: 109) mengatakan bahwa dalam konteks dan aspek pendidikan untuk mencapai

tujuan diperlukan berbagai metode pembelajaran dengan prinsip-prinsip berfokus pada siswa, pembelajaran terpadu, belajar tuntas, pemecahan masalah pengalaman belajar, fasilitator, dan sebagainya.

Melalui pendekatan PBL siswa belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir siswa. *Problem Based Learning* pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Yunin Nurun Nafiah dan Wardan Suyanto, 2014). Setting kooperatif tipe TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajarannya. Aktifitas belajar dalam teknik *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat lebih santai dalam belajar disamping menumbuhkan rasa kerja sama persaingan, dan tanggung jawab tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran yang ada (Slavin, 2010:144).

Respon Guru dan Siswa

Respon guru dan siswa didapat dari pemberian angket kepada guru dan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2011:199-203) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden. Respon guru dan siswa baik. Sebagian besar siswa senang dengan pelajaran IPS, jika disajikan dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Pembelajaran pun harus memunculkan Pendidikan karakter agar siswa mempunyai perilaku yang baik. Lasmawan (2012) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus yaitu melibatkan aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan. Namun masih ada sebagian siswa yang kurang senang terhadap pelajaran IPS karena mereka merasa IPS adalah materi yang tidak penting untuk dipelajari.

Dalam proses pembelajaran siswa diberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan yang bertujuan untuk membuat siswa lebih paham terhadap materi yang disampaikan. Namun ada sebagian siswa yang justru tidak senang diberi tugas oleh guru. Tugas dari guru membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Menurut Roestiyah (1996:75) mengatakan teknik pemberian tugas memiliki agar siswa menghasilkan hasil belajar yang lebih mantap, karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas, sehingga pengalaman siswa dalam mempelajari sesuatu menjadi lebih terintegrasi.

Materi pelajaran IPS harus disajikan dengan menarik agar siswa tidak merasa bosan saat proses belajar, karena siswa sulit untuk menghafal dan memahami materi pelajaran yang begitu banyak. Siswa banyak yang mengalami kesulitan jika harus menjawab pertanyaan dalam bentuk esai. Penugasan IPS materi Peran Indonesia di Era Global yang diberikan guru membuat siswa lebih mandiri dalam belajar karena mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Namun masih ada sebagian siswa yang merasa materi tersebut tidak penting untuk dipelajari. Siswa yang senang dengan pelajaran IPS akan selalu belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai yang baik. Akan tetapi, siswa yang

kurang senang dengan pelajaran IPS pada materi tersebut mengaku pernah mencontek pada saat ulangan.

Kesulitan yang Dialami Siswa

Untuk mengetahui kesulitan yang dialami oleh siswa dalam ketuntasan materi Peran Indonesia di Era Global guru memberikan soal tes uraian sebanyak 6 butir soal yang berhubungan dengan materi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis data siswa mengalami kesulitan pada indikator soal menjelaskan pengertian globalisasi. Rata-rata siswa tidak memahami pengertian dari globalisasi. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami siswa pada ketuntasan materi tersebut.

Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam Wawancara yang dilakukan kepada informan adalah wawancara terstruktur. Siswa diberikan lembar pertanyaan untuk diisi mengenai apa saja kesulitan yang dialaminya. Pedoman wawancara yang digunakan dalam melakukan wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditunjukkan. Hal ini dilakukan untuk menggali data, mengetahui hambatan yang dihadapi dan mencari solusi untuk mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran.

Siswa mengalami kesulitan pada pelajaran IPS karena materi yang terlalu banyak. IPS dianggap pelajaran yang kurang penting dan sulit untuk dipahami. Siswa belum terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran sehingga mereka tampak kaku dan tidak aktif pada saat belajar didalam kelas. Siswa mengaku merasa gugup dan kurang percaya diri saat harus presentasi di depan kelas. Pembentukan kelompok pada saat pembelajaran membuat siswa kurang percaya diri karena kelompok yang dibuat oleh guru merupakan kelompok yang heterogen. Semua kemampuan siswa berbeda-beda, ada yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Namun, seiring dengan berjalannya pembelajaran membuat siswa terbiasa dan dapat beradaptasi dengan baik.

Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal materi yang terlalu banyak, namun siswa mengaku senang karena pembelajaran yang guru berikan terasa menyenangkan. Guru menggunakan alat peraga pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami pelajaran. Guru juga menggunakan model pembelajaran yang merangsang siswa aktif dalam pemecahan masalah dan menyajikan kompetisi dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar.

Siswa merasa pembelajaran IPS materi Peran Indonesia di Era Global sangat bermanfaat untuk diajarkan karena siswa dapat mengetahui apa yang dimaksud globalisasi. Siswa juga mengalami dampak dari globalisasi dalam segala bidang, contohnya mereka bisa makan makanan luar negeri dengan mudah yang ada di Indonesia seperti KFC, MECDI dan lain-lain. Dengan adanya alat komunikasi berupa *hand phone* setiap orang dapat berhubungan dengan orang lain secara mudah dan cepat, apalagi dengan adanya media sosial lebih memudahkan interaksi dengan orang lain.

Namun secara umum siswa tidak mengalami kesulitan dalam ketuntasan materi Peran Indonesia di Era Global. Hal tersebut terlihat dari tabel kesulitan belajar siswa. Siswa

dapat menjawab semua pertanyaan pada semua indikator soal. Meskipun ada sebagian siswa yang masih mengalami kesulitan pada indikator soal menjelaskan pengertian globalisasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya guru dalam mengoptimalkan kemampuan pembelajaran IPS materi Peran Indonesia di Era Global dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VI SDN Gandasari mulai ada perbaikan dalam proses pembelajaran. Hal itu terlihat dari hasil observasi data yang diperoleh dalam penelitian angket respon guru dan siswa terhadap pembelajaran IPS khususnya materi Peran Indonesia di Era Global. Hampir semua siswa dapat menjawab soal yang berhubungan dengan materi tersebut dengan jawaban yang benar.

Sebagian besar siswa kelas VI antusias dalam mengikuti pelajaran IPS khususnya dalam materi Peran Indonesia di Era Global. Guru mengajar dengan cara yang berbeda, dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang berbasis penyelesaian masalah. Serta setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Adapun masih ada sebagian siswa yang kurang memahami materi tersebut pada indikator soal menjelaskan pengertian globalisasi dikarenakan tingkat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor setiap siswa berbeda-beda. Akan tetapi secara umum pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* melalui setting kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dirasa berhasil sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil penelitian.

REFERENSI

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariswati, N. P. E., dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*. 6(1). 1 – 11.
- Budiaji, Weksi. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. (Vol. 2 No. 2 Hal127-133 ISSN 2302-6308). Chandra Mahesh, Neelankavil James P. (2008). Product Development and Innovation for Developing Countries *Journal of Management Development*, (27 (10), 1017 – 1025). *Emerald Group Publishing*.
- Kamdi, W. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Negeri Malang. Malang
- Lasmawan. (2012). *Pengembangan Materi dan Model Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Bali: Lembaga Pendidikan Undiksha.
- Roestiyah. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Saidiharjo. (2005). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FIP IKIP.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.

- Septiyan, G. D. 2017. Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. (Vol.4 (1)2017. 106-116).
- Slavin. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNI Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suyanto, W. (2014). Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat, Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa: *Jurnal Pendidikan Vokasi Universitas Negeri Yogyakarta*. 3(2):192-209.