

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, dan berinterelasi antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa karena melalui pendidikan akan terbentuk manusia yang terampil dan berkualitas.

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaannya. Oleh karena itu, untuk mengembangkan

seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas, maka pelaksanaan pendidikan harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi siswa dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Untuk menunjang adanya pembelajaran yang multimakna tersebut, maka disusunlah cabang-cabang ilmu yang substansinya disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Setiap cabang ilmu mempunyai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai, begitu juga dengan IPS. Kurikulum KTSP dipaparkan bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Pernyataan di atas didukung dengan pendapat Sapriya (2007: 133), tentang tujuan IPS yaitu (a) mengajarkan konsep-konsep dasar sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis, dan psikologis, (b) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inkuiri, *problem solving*, dan keterampilan sosial, (c) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (d) meningkatkan kerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang heterogen baik secara nasional maupun global.

Pembelajaran dapat menjadi bermakna karena berbagai faktor, salah satunya adalah penerapan pendekatan pembelajaran yang dipandang mampu menunjang proses belajar. Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada tanggal 19 Desember 2014 diketahui bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 2 Bumiharjo siswa kelas IVA aktivitas dan hasil belajar siswa tergolong rendah pada mata pelajaran IPS. Rendahnya aktivitas siswa terlihat pada saat mengikuti proses pembelajaran yaitu siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif menjawab pertanyaan guru, kurangnya partisipasi siswa dalam mengemukakan pendapat, guru belum

memaksimalkan media dan model pembelajaran secara bervariasi, sehingga siswa hanya ditekankan untuk menghafal bukan memahami. Dalam proses pembelajaran, guru masih mendominasi sebagai sumber utama (*teacher centered*). Cara penyampaian materi ajar masih terpaku pada buku pelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan belum menampakkan adanya proses konstruktivis yang optimal dan bermakna bagi siswa.

Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang dapat diketahui dari rendahnya nilai mid semester siswa di semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.

Tabel 1.1 Hasil ulangan semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 mata pelajaran IPS kelas IV

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah Siswa yang tidak tuntas	Ketuntasan (%)	Ketidaktuntasan (%)
A	66	21	7	14	33	67
B	66	21	9	12	42,85%	57,14%

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti memilih kelas IVA untuk penelitian karena kelas IVA memiliki nilai IPS yang rendah, dibandingkan dengan kelas IVB. Dari data di atas diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 66, hanya 7 siswa yang tuntas dari 21 siswa di kelas IVA. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan akibat dari kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, guru masih mengutamakan pemberian materi IPS secara formal dengan

mengarahkan siswa untuk memahami sesuatu yang abstrak tanpa melalui media yang menarik minat siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa hanya belajar secara terstruktur sesuai dengan prosedur yang tertulis dalam buku pelajaran., dalam proses pembelajaran belum menerapkannya antara lain model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dalam proses pembelajaran IPS.

Melihat fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, maka perlu diadakan perbaikan proses pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Degeng (dalam Sugiyanto, 2008: 1), daya tarik suatu pembelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama oleh mata pelajaran itu sendiri, dan kedua oleh cara mengajar guru. Pada poin yang kedua cara mengajar guru berkaitan erat dengan penggunaan berbagai model, metode, atau strategi dalam pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh pendapat Zarkasi (dalam Asmani, 2011: 25), bahwa dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Namun, perlu diperhatikan bahwa tidak semua strategi, model, atau metode dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Akan lebih baik apabila guru memilih model pembelajaran yang benar-benar tepat untuk memperbaiki mutu pembelajarannya.

Untuk mengatasi masalah yang dipaparkan di atas, model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT), model pembelajaran yang tepat. Karena model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) ini dapat menimbulkan rasa percaya diri siswa menjadi tinggi dan kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan

tidak membosankan. Pada model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) ini juga merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman 2012: 224). Melalui model pembelajaran ini siswa akan bersaing untuk memperoleh poin tertinggi-tingginya bagi kelompok, sehingga diharapkan melalui model ini aktivitas belajar siswa akan meningkat dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Slavin (2005: 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.
2. Siswa hanya dituntut untuk menghafal bukan memahami konsep.

3. Siswa belum diajak untuk memahami sesuatu yang abstrak melalui media yang menarik minat siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa hanya belajar secara terstruktur sesuai dengan prosedur yang tertulis dalam buku pelajaran.
4. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS.
5. Belum menggunakan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT).

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo?
2. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo?

### **D. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT).

2. Meningkatkan hasil Belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT).

#### **E. Manfaat penelitian**

Adapun penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa

Melalui pembelajaran *teams games tournament*, diharapkan Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan kemampuan siswa dalam bekerja sama, memiliki rasa percaya diri serta keberanian untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Selain itu, manfaat penelitian ini bagi siswa adalah meningkatnya hasil belajar yang ditunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

2. Bagi guru

Menjadi refleksi untuk meningkatkan kualitas dan memperbaiki pembelajaran, berkembangnya profesionalisme, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan percaya diri, serta mampu menjadi guru yang kreatif memadukan materi pelajaran dan memilih media yang sesuai dalam pembelajaran IPS.

3. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran IPS maupun

pelajaran lainnya di SD Negeri 2 Bumiharjo. Sehingga diharapkan sekolah akan lebih terbuka dan berupaya untuk beradaptasi terhadap perubahan dan pembaharuan dalam dunia pendidikan.

#### 4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar dan menemukan berbagai perkembangan dunia pendidikan yang dinamis guna menambah wawasan dan pengalaman. Hingga nantinya dapat menjadi guru yang memiliki kredibilitas tinggi profesional khususnya dalam proses pembelajaran.