

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Trianto, 2009: 1)

Proses pembelajaran di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar (SD) harus dapat memberikan peluang kepada anak untuk mengembangkan kreativitas seperti kemampuan berfikir, bereksplorasi, bereksperimen, kemampuan bertanya dan berpendapat. Proses belajar yang hanya terpusat pada guru dapat menimbulkan pembelajaran yang tidak bermakna, akibatnya siswa pasif, tidak kreatif, kurang inisiatif dan tidak termotivasi untuk belajar aktif.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti selaku guru kelas IV SDN 2 Sinar Harapan Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran, memiliki kendala dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif khususnya pada mata pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS di SD diarahkan pada ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sementara disisi lain kita tahu bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Dari pengertian IPS inilah yang menyebabkan pelajaran IPS menjadi suatu pelajaran yang sulit dan menjadi momok bagi siswa.

Oleh sebab itu, pembelajaran IPS khususnya di Sekolah Dasar membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh dari siswa, guru, dan instansi pendidikan yang terkait. Dalam hal ini perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran IPS dapat menjadi pelajaran yang diminati siswa.

Hasil belajar IPS di SDN 2 Sinar Harapan khususnya di kelas IV masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Ujian Tengah Semester (UTS) semester genap tahun pelajaran 2014/2015, siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 60 hanya 9 orang siswa, dari jumlah keseluruhan 20 orang siswa. Sehingga jika dipresentasikan secara umum siswa yang tuntas dalam mata pelajaran IPS adalah 45%.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas peneliti dapatkan beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu: Siswa kurang aktif dan cenderung pasif, setiap diberi pertanyaan tidak satupun siswa berani menjawab, jika diberi kesempatan untuk bertanya tak ada yang mau bertanya. Kurangnya perhatian siswa pada mata pelajaran IPS. Siswa sering tidak mengerjakan tugas atau PR. Tingkat kehadiran siswa rendah, hampir setiap hari ada siswa yang tidak sekolah tanpa keterangan yang jelas.

Salah satu yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Menurut *Saco* (2006: 224), model pembelajaran *Team Game Tournament* yaitu siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing, permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Berdasarkan atas pemikiran dan kondisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SDN 2 Sinar Harapan Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran, khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas IV tidak sesuai dengan harapan dan masih banyak kendala. Hal tersebut teridentifikasi dari aktivitas dan prestasi belajar siswa yang masih rendah. Untuk memperbaiki hal tersebut peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran dengan mengembangkan pendekatan pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran IPS masih kurang diminati oleh sebagian besar siswa dan menganggap IPS adalah suatu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami.
2. Kurangnya perhatian siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Pembelajaran lebih terfokus pada guru/didominasi oleh guru.
4. Kurang menariknya metode/cara penyampaian materi pembelajaran oleh guru.
5. Aktivitas dan prestasi belajar yang masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Sinar Harapan Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Apakah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan prestasi

belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Sinar Harapan Tahun Pelajaran 2014/2015

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan:

1. Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas IV SDN 2 Sinar Harapan Tahun Pelajaran 2014/2015.
2. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas IV SDN 2 Sinar Harapan Tahun Pelajaran 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa:
 - a. Memberikan pengalaman kepada siswa dengan belajar menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.
 - b. Meningkatkan kreativitas siswa, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.
 - c. Melatih siswa dalam bekerjasama dengan team dan mandiri.
2. Bagi Guru:
 - a. Memperoleh pengalaman mengelola pembelajaran melalui penerapan model *Team Game Tournament*
 - b. Memperoleh gambaran nyata berbagai hal yang berhubungan dengan proses dan prestasi belajar dalam pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament*
 - c. Memperoleh pengalaman yang dapat dijadikan bahan dalam penyusunan rancangan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajarannya menjadi lebih baik.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
- b. Memberikan masukan untuk mengadakan pembaharuan dalam rangka memajukan program sekolah

4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan masukan kepada peneliti tentang penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa
- b. Sebagai acuan peneliti dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran, sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional.