

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya, proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Dalam hal ini, ilmu pengetahuan alam juga perlu dipelajari karena dapat menambah tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap terhadap belajar siswa.

Peningkatan penguasaan pembelajaran merupakan tugas guru, karena guru merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu banyak ahli menyebutkan bahwa guru merupakan faktor kunci dalam peningkatan mutu pendidikan. Untuk itu, seorang guru harus dapat dan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah maupun praktisi pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari usaha pemerintah dalam melakukan inovasi seperti pembaharuan kurikulum, penataan guru untuk memperbaiki pelaksanaan belajar mengajar disekolah yang ada pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan suatu mata pelajaran yang memiliki cukup banyak cakupan dalam berbagai hal dan aspek seperti sosial, Bangsa dan Negara. Sesuai dengan tujuan IPS, peneliti melakukan

pengamatan di SD Neg 102005 Durian Tinggung dengan melakukan observasi kepada guru SD kelas V, nilai ulangan rata-rata siswa 2012/2013 pada mata pelajaran IPS masih rendah yaitu 6,0 dengan nilai terendah 5,0 dan nilai tertinggi 8,0 sedangkan nilai ketuntasan yang ingin dicapai mata pelajaran IPS karena kriteria ketuntasan minimal (KKM) 6,5. Dari 19 orang siswa yang termotivasi belajar dalam mata pelajaran IPS 7 orang siswa dengan persentase 36,84% dan yang tidak termotivasi 12 orang siswa dengan persentase 63,15%. Sehingga nilai rata-rata siswa tidak mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan. Maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, seperti yang diketahui metode yang digunakan selama ini cenderung masih menggunakan metode lama yakni ceramah atau pendekatan konvensional yang berlangsung satu arah saat guru menerangkan sementara siswa menyalin materi yang disampaikan oleh guru.

Guru harus menerapkan metode mengajar yang efektif agar proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membuat siswa cepat bosan bila cara penyampaian materi yang kurang menarik dan bersifat satu arah. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) adalah suatu model pembelajaran dari metode Cooperative Learning. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan dalam meningkatkan efektifitas bersama dari sejumlah siswa dalam belajar. Model TGT adalah suatu pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa.

Setelah itu siswa pindah kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu setiap sekali seminggu pada meja tournament dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Ibrahim, M. dkk (2001:17) menyatakan sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dalam setting kelas kooperatif siswa lebih banyak belajar dari satu teman yang lain diantara sesama siswa daripada guru. Salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Agar dapat berjalan dengan baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terlebih dahulu dilatih keterampilan-keterampilan kooperatif sebelum pembelajaran kooperatif itu diterapkan. Hal ini dilakukan agar siswa telah memiliki keterampilan yang diperlukan untuk satuan pembelajaran tertentu. Keterampilan kooperatif yang dilatih seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menanggapi pertanyaan, merespon pertanyaan, menyampaikan ide atau pendapat dan mendengar secara aktif serta berada dalam tugas dan sebaagainya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Di Kelas V SDN 102005 Durian Tinggung T.A 2012/2013”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat pencapaian motivasibelajar mata pelajaran IPS dalam pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman siswa akan materi pelajaran IPS yang dipelajari atau telah dipelajari diakibatkan siswa kurang aktif selama belajar.
3. Metode pengajaran yang digunakan masih banyak ditemukannya metode konvensional selama proses belajar mengajar berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan kemampuan peneliti yang terbatas, maka masalah yang disebutkan dalam identifikasi masalah di atas peneliti memberi batasan yakni ” Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS PokokBahasanPersiapanKemerdekaanPerumusanDasar Negara Republik Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) DiKelas V SDN 102005 Durian Tinggi Pada T.A2012/2013”.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka peneliti dapat memberikan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu “Apakah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Persiapan Kemerdekaan Perumusan Dasar Negara Republik Indonesia Di Kelas V SDN 102005 Durian Tinggung Pada T.A 2012/2013”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Persiapan Kemerdekaan Perumusan Dasar Negara Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Di Kelas V SDN 102005 Durian Tinggung Pada T.A 2012/2013”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. **Bagi Mahasiswa**, sebagai calon tenaga kependidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran mata pelajaran IPS karena mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.
2. **Bagi Guru**, diharapkan mengenalkan model pembelajaran ini di mata kuliah tertentu guna memperkaya referensi mengenai teknik pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament).

3. **Bagi Sekolah**, diharapkan dapat bekerjasama demi tercapainya pembelajaran aktif, kreatif dan efektif dan menyenangkan selama proses belajar mengajar berlangsung.
4. **Bagi Peneliti**, diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya alternative teknik pembelajaran kooperatif yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik pada tingkat Universitas khususnya.