

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian *Social Studies*, seperti di Amerika Serikat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupana secara terpadu.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, IPS mempunyai arti penting bagi siswa dalam mempersiapkan dan menjalani kehidupannya dimasyarakat. Dengan mempelajari IPS di sekolah dasar maka seseorang akan memiliki kecakapan hidup bersosial, hidup berdampingan dengan bagian lain di luar dirinya. Dengan kata lain, ilmu yang dipelajari tidak hanya dari aspek teoritis tetapi juga terdapat nilai praktisnya.

Proses pembelajaran IPS yang menyenangkan di sekolah dasar sangat berperan dalam penentuan prestasi belajar yang dicapai siswa. Dalam pembelajaran IPS, pembelajaran yang menyenangkan memudahkan siswa dalam memahami konsep – konsep yang ada. Konsep – konsep akan tertanam dan mudah diaplikasikan oleh siswa jika pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa.

Namun kenyataan di kelas, guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Ini terlihat pada saat proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi pelajaran secara terus menerus sehingga proses pembelajaran kurang menarik, serta guru tidak

memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu guru juga tidak menggunakan media atau alat peraga yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru juga tidak menggunakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berpikir sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Dari kondisi di atas dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa dalam pelajaran IPS yaitu terdapat hasil belajar IPS yang masih rendah. Berkaitan dengan hal tersebut, materi pelajaran IPS yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Adapun manfaat yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia bukan hanya pada bidang akademik saja tetapi berpengaruh juga pada kehidupan sehari-hari siswa karena pada hakikatnya manfaat mempelajari materi tersebut yaitu dapat menambah pengetahuan siswa mengenai sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dan menghargai jasa para Pahlawan.

Kondisi yang demikian juga terjadi pada proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar diperoleh keterangan bahwa pembelajaran IPS yang telah berlangsung selama ini belum menggunakan metode pembelajaran inovatif, melainkan masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Selain itu, di dalam pembelajaran terdapat permasalahan yang sering muncul yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS yang kurang terarah. Hal ini berdampak negatif pada hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS kelas V semester dua materi Proklamasi Kemerdekaan

Indonesia. Masalah lain yang ditemui yaitu siswa masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata yang berada pada standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Peneliti menemukan fakta bahwa dari 32 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 14 orang saja, sedangkan 18 orang lainnya berada dibawah KKM.

Selain itu dalam mata pelajaran IPS, siswa hanya berperan sebagai pendengar pada saat proses belajar mengajar. Hal ini akan menumbuhkan rasa takut siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Apabila siswa salah menjawab maka siswa akan dimarahi guru dan mendapat ejekan dari teman-temannya. Banyak juga siswa yang perilakunya cenderung aktif namun dalam arti yang negatif seperti mengganggu temannya, mengajak temannya bercakap-cakap, melamun saat guru menjelaskan bahkan berlarian di dalam kelas.

Hal ini dikarenakan media yang dimiliki oleh sekolah dan keterbatasan khususnya media pelajaran IPS. Terlebih materi – materi yang berkaitan dengan sejarah, media untuk mempermudah siswa belajar sejarah sangatlah terbatas karena berhubungan dengan dimensi waktu masa lampau. Bukti – bukti sejarah pada masa lampau dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau sangat sulit untuk dituangkan dalam media yang *riil*. Media berkaitan dengan sejarah yang banyak ditemukan hanya berupa gambar, dan media ini kurang optimal untuk mengaktifkan siswa.

Berangkat dari kenyataan tersebut, peneliti ingin melakukan perbaikan atau mencari solusi dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang sesuai

dengan materi yang akan diajarkan. Guna untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS. Adapun salah satu alternatif untuk penyelesaian yaitu dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran koooperatif memiliki beberapa model pembelajaran, yaitu: STAD (*Student Teams Achievement Division*), Jigsaw (Teka-Teki), Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), TGT (*Teams Games Tournament*), TPS (*Think Pair Share*) dan NHT (*Numbered Head Together*). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat terciptanya suasana belajar siswa aktif berpikir kritis dengan dimensi kegembiraan, saling berkomunikasi, saling berbagi, saling memberi dan menerima, dengan keadaan tersebut selain dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi juga dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di lingkungannya, karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*), sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik perhatian. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri No. 056634 Air Tawar Tahun Ajaran 2017/2018”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Nilai siswa rendah pada mata pelajaran IPS disebabkan karena siswa tidak tertarik pada pelajaran IPS.
2. Siswa tidak berminat mengikuti proses pembelajaran disebabkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran.
3. Aktivitas siswa yang menurun pada mata pelajaran IPS karena pembelajaran IPS membosankan.
4. Kurangnya variasi model dalam pembelajaran disebabkan karena guru kurang memahami model – model pembelajaran.
5. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan karena guru tidak menggunakan strategi pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah, “Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V SD Negeri No. 056634 Air Tawar tahun ajaran 2017/2018.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah adalah, “Apakah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada

pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar kelas V SD Negeri No. 056634 Air Tawar tahun ajaran 2017/2018 ?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar melalui penggunaan *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pengelolaan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPS, yaitu :

a. Bagi siswa

Agar tercipta kebiasaan-kebiasaan kerjasama dalam kelompok dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa serta siswa lebih termotivasi dalam belajar.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan menerapkannya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan, mendorong, memfasilitasi guru untuk dapat menerangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) ini, sehingga guru tidak selalu menggunakan metode yang konvensional.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan acuan atau referensi untuk meneliti masalah tentang penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS.



THE
Character Building
UNIVERSITY