

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah kegiatan yang dilaksanakan secara sadar sebagai usaha dalam mewujudkan rencana menciptakan suasana belajar yang baik dan juga dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat mengikutsertakan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan, agar siswa memiliki sikap serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya serta lingkungannya (Kemendiknas, 2003: 2).

Berdasarkan pengertian dari pendidikan tersebut maka dapat di maknai tujuan dari pendidikan Indonesia adalah untuk dapat mewujudkan suasana belajar yang baik dan dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa dapat secara aktif dalam setiap kegiatannya dan siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Untuk dapat hal tersebut tentu bukanlah hal yang mudah. Guru diharapkan dapat mengoptimalkan berbagai cara yang dapat dilakukan agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan.

Namun sering terjadi berbagai hal yang mengakibatkan kegagalan atau tidak tercapainya tujuan yang diharapkan, salah satu penyebabnya ialah siswa yang pasif atau tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak faktor yang menyebabkan siswa pasif selama pembelajaran, salah satunya ialah dalam pelaksanaan pembelajaran bersifat monoton, tidak menarik serta membosankan. Hal tersebut dapat terjadi karena guru yang tidak memiliki ide atau cara dan juga guru tidak memiliki inovasi baru guna membangkitkan semangat belajar siswa.

Salah satu alasannya di karenakan masih banyak guru yang menerapkan model konvensional dalam proses pembelajaran, yang dimana di dalam pembelajaran tersebut guru lebih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa tidak banyak dilibatkan dan hanya diam serta memperhatikan guru saja. Hingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan melakukan aktivitas lain yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Dan hal tersebut tentu akan mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh siswa akan rendah dan tidak dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Sering kali guru menerapkan model konvensional dalam beberapa mata, salah satunya dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Sudah bukan rahasia lagi bahwa mata pelajaran IPS selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan oleh siswa. Karena dalam pelaksanaannya banyak guru yang hanya menggunakan model konvensional dalam mata pelajaran tersebut. Hingga timbullah pemikiran bahwa IPS adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik.

Mata pelajaran IPS memiliki 4 tujuan utama yaitu: (1) siswa dapat memahami bagaimana konsep yang memiliki kaitan dengan masyarakat, (2) siswa dapat memiliki kemampuan dasar dalam berfikir logis dan kritis, (3) siswa dapat memiliki kesadaran akan sikap dan nilai sosial serta nilai kemanusiaan, (4) siswa dapat memiliki kemampuan untuk dapat berkomunikasi, bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat majemuk pada tingkat lokal, nasional dan juga global (Depdiknas, 2006: 575).

Namun tujuan tersebut tidak akan tercapai apabila dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan harapan. Selain karena alasan yang telah dikemukakan diatas, ada hambatan lain yaitu adanya beberapa asumsi-asumsi atau pemikiran yang beredar di dalam masyarakat yang sudah melekat pada pembelajaran IPS yang dapat menghambat dan menyebabkan tidak tercapainya tujuan pendidikan dari IPS tersebut.

Baihaqi dkk (2018: 48-49) mengemukakan bahwa beberapa asumsi-asumsi tersebut ialah: (1) IPS hanya melakukan hapalan saja dalam pelaksanaannya serta guru dapat penyampaian materi hanya disampaikan secara ceramah di dalam kelas, (2) IPS dalam pelaksanaannya tidak dapat menggunakan barang-barang konkrit yang dapat dimanipulasi (diotak-atik) oleh siswa, sehingga siswa akan jenih serta pasif dalam belajar, (3) tidak seperti pelajaran lain yang dapat dijadikan olak ukur kecerdasan siswa.

Untuk menghilangkan asumsi-asumsi tersebut, guru diharapkan untuk dapat melakukan berbagai cara agar bisa membuat pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang disenangi oleh siswa karena bisa berubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat membuat Pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang dan tidak membosankan bagi siswa yaitu guru dihasuskan untuk dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran dengan tepat yang sesuai dengan pembelajaran IPS. Sehingga anggapan atau asumsi tersebut akan hilang dan siswa menjadi semangat dalam belajar IPS (Baihaqi dkk, 2018: 49).

Apabila proses pembelajaran telah berjalan dengan baik dan siswa aktif selama pembelajaran maka hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya dan memperoleh hasil yang maksimal. Hasil belajar tentunya dipengaruhi oleh aktivitas siswa selama pembelajaran. Maka dari itu guru harus dapat memikirkan bagaimana cara agar siswa aktif yaitu dengan cara membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, agar tentunya hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 104204 Sambirejo Timur, diketahui bahwa siswa masih cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disebabkan dalam pelaksanaannya guru masih menggunakan model konvensional. Sehingga pembelajaran terkesan monoton dan searah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa hanya memperhatikan. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi-materi pembelajaran IPS masih terbilang kurang dan hasil belajar siswa relatif rendah.

Selain itu diketahui dari nilai ujian MID siswa kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur, menunjukkan bahwa nilai ujian MID terkhusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menunjukkan bahwa nilai siswa pada mata pelajaran tersebut rendah dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70.00, yang artinya bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tidak sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Berikut ini nilai ujian MID siswa kelas VA dan VB SDN 104204 Sambirejo Timur:

**Tabel 1.1 Nilai MID Siswa Kelas V**

No	KKM	Nilai	Kelas		Keterangan
			V-A	V-B	
1	70	$\geq$	7	5	Tuntas
2	70	$\leq$	13	15	Tidak Tuntas

Untuk dapat memecahkan masalah tersebut maka guru dapat mencari alternatif tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah dengan memilih Model Pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah ilustrasi bagaimana pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga akhir yang dalam penerapannya dilakukan secara khas oleh guru. Dapat dikata juga bahwa model pembelajaran ialah cover atau bungkus dari penerapan suatu dari pendekatan, metode, strategi, dan juga teknik pembelajaran (Helmiati, 2012: 19).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan ialah Model Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning*. Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil dalam pelaksanaannya, yaitu terdiri dari antara empat sampai enam siswa yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, serta suku yang berbeda (heterogen) (Sanjaya, 2011: 242).

Jenis-jenis pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* antara lain: (1) Student Team Achievement (STAD), (2) Jigsaw, (3) Group Investigation, (4) Teams Games Tournament (TGT), (5) Think Pair Share (TPS), (6) Numbered Head Together (NHT), (7) Make A Match.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan tournament akademik atau game dalam pelaksanaannya, dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain pada meja turnamen (Sumantri, 2015: 56).

Sedangkan Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu model *Cooperative Learning* yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan memiliki jumlah anggota tiap kelompok sebanyak 4-5 orang siswa yang ditentukan secara heterogen. Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, belajar dalam kelompok, kuis dan penghargaan kelompok (Trianto, 2011: 68).

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD dapat melihat pengaruh dari kedua model pembelajaran kooperatif ini manakah yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dan diharapkan dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Baik dari segi hasil pembelajaran yang dimana dalam penerapan model ini akan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa yang tergolong rendah. Dan juga untuk menghilangkan asumsi serta pemikiran siswa bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
2. Masih banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menarik.
3. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum efektif.
4. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga menyebabkan siswa pasif selama proses pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dan *Student Team Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat di dalam Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada materi Sumpah Pemuda 1928 Kelas V SD Negeri 104204 Sambirejo Timur.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dituliskan ialah:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)?
3. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Mengetahui hasil belajar siswa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*).

3. Mengetahui hasil belajar siswa manakah yang lebih tinggi diantara Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) atau *Student Team Achievement Division* (STAD).

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan, selain itu diharapkan mampu menjadi acuan bagi pengembangan inovasi pembelajaran demi meningkatkan kualitas hasil belajar.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Diharapkan melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) ini dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

#### b. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* baik itu tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maupun tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan atau referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dalam melakukan penelitian dan penyusunan proposal.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan perbandingan dengan penelitian lain yang mengkaji masalah-masalah yang sesuai dengan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang akurat.

