

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang sangat erat kaitannya dengan manusia dan lingkungannya. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) adalah ilmu pengetahuan Sosial (IPS). Pelajaran IPS adalah pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran penting dalam usaha pembentukan warga Negara yang baik sesuai dengan tujuan pembangunan nasional.

Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitar mereka. Dalam mengkaji dan membahas persoalan-persoalan tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mendapat sumber materi dari berbagai bidang ilmu sosial, seperti: ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, dan sejarah.

Menurut Supardan (2015: 54) “Pembelajaran IPS harus membantu siswa dalam belajar untuk menggunakan berbagai keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang akan mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang kompeten dan bertanggung jawab sepanjang hidup mereka”.

Pendidikan IPS diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Namun, pelajaran IPS

merupakan pelajaran yang dalam prosesnya masih sering menggunakan proses pembelajaran konvensional dimana pembelajaran masih berpusat pada guru.

Dalam pengamatan peneliti di kelas IV SD Negeri 067242 Medan Sunggal, peneliti melihat pola pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan Tanya jawab, sehingga kurang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Dalam proses belajar siswa juga terlihat kurang antusias dalam menerima penjelasan dari guru. Pada saat guru menerangkan juga masih banyak siswa yang bermain-main dan berbicara di tempat duduknya.

Dalam proses pembelajaran IPS masih banyak dijumpai guru yang lebih suka menggunakan model tersebut karena guru cukup menjelaskan apa yang tersedia di buku dan setelah itu guru langsung meminta siswa mengerjakan soal yang ada di buku paket. Sehingga siswa hanya menerima pengetahuan dari guru tanpa bisa mengembangkan pemikirannya sendiri.

Jika proses pembelajaran IPS terus dilakukan dengan pembelajaran konvensional maka pengetahuan siswa tidak berkembang ataupun terhambat dan hanya menerima apa yang guru berikan saja. Sementara Winkel ( dalam Eveline, 2014:12) mendefinisikan bahwa “Pembelajaran ialah sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya”.

Dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan belajar, yaitu suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa, artinya belajar memegang peran penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang berkualitas dan memiliki

karakteristik tertentu seperti wawasan pengetahuan yang luas, kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan sehari-hari yang dihadapinya, sikap, dan perilaku positif terhadap lingkungan sosial maupun lingkungan alam sekitarnya.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah cara penyampaian materi seorang pengajar berpengaruh bagi berhasil tidaknya proses belajar mengajar tersebut, penyampaian materi yang baik dapat menarik minat siswa untuk menyenangi pelajaran yang diajarkan.

Jika seseorang berminat untuk mempelajari sesuatu maka tingkat prestasi belajarnya juga akan mempengaruhi. Seseorang yang ingin melakukan sesuatu harus didasari dengan minat yang dimilikinya, karena apabila seseorang melakukan hal tidak didasari dengan minat akan menimbulkan hasil yang kurang memuaskan.

Minat tidak dibawa sejak lahir, namun diperoleh setelah seorang tersebut menjalani kehidupannya. Dalam proses pembelajaran minat merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Seorang yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Begitu juga halnya dengan materi pelajaran tertentu banyak dijumpai siswa yang hanya minat pada mata pelajaran tertentu saja. Minat siswa dalam belajar IPS cenderung kurang dan siswa menganggap bahwa pelajaran IPS bersifat hapalan dan

membosankan. Sehingga minat siswa yang kurang pada pelajaran IPS ini juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Menurut hasil pengamatan peneliti, penyebab terjadinya hal tersebut dikarenakan kurang bervariasinya model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar siswa dapat minat dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran lain yang dapat mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas, sehingga siswa lebih minat lagi dalam belajar. Banyak model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas seperti mengubah belajar individual dan terpusat pada guru menjadi pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang bergantung kepada kelompok-kelompok kecil. salah satu pembelajaran kooperatif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Model ini peneliti gunakan dalam pembelajaran IPS dengan tujuan untuk mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar IPS di kelas. Dengan menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPS, siswa akan merasakan suasana yang berbeda ketika sedang belajar IPS. Siswa tidak hanya duduk, diam, dan mendengarkan cerita dari guru saja tetapi mereka dilibatkan dalam sebuah permainan kerja sama yang dilakukan sambil belajar. Proses belajar yang dilakukan dengan kerja sama sambil bermain akan memunculkan rasa senang dalam belajar, serta menciptakan suasana yang lebih bergairah karena ada unsur

kompetensi di dalamnya. Siswa dengan kemampuan berbeda akan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing kelompok akan berusaha untuk melakukan yang terbaik dalam memecahkan masalah yang disampaikan guru. Tugas guru dalam pembelajaran menggunakan metode ini yaitu sebagai fasilitator yang juga membimbing dan mengawasi kerja setiap kelompok.

Dengan menggunakan Model pembelajar *Teams Games Tournament* (TGT), siswa akan dilatih bekerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan serta diajarkan untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Dengan bekerja sama, siswa akan memiliki sikap sosial yang baik dan menimbulkan rasa senang dalam belajar. Bila rasa senang muncul, kebosanan terhadap pelajaran IPS juga akan berkurang sehingga minat belajar siswa juga akan lebih meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas dan beberapa alasan maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul:

***“Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 067242 Sunggal Tahun Ajaran 2015/2016”.***

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran IPS, sebab mata pelajaran IPS bersifat hapalan dan membosankan

2. Pada pembelajaran IPS pengetahuan siswa kurang berkembang dan murid hanya menerima apa yang guru berikan saja, sebab guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Pada saat guru menerangkan juga masih banyak siswa yang bermain-main dan berbicara di tempat duduknya, sebab siswa juga terlihat kurang antusias dalam menerima penjelasan dari guru.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka batasan masalah yang akan peneliti lakukan yaitu: "Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Aktivitas Ekonomi Kelas IV SD Negeri 067242 Sunggal Tahun Ajaran 2015/2016".

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: "Apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi pokok aktivitas ekonomi dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Negeri 067242 Sunggal Tahun Ajaran 2015/2016?"

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi pokok aktivitas ekonomi kelas IV SD Negeri 067242 Sunggal tahun ajaran 2015/2016.

## 1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa: agar tercipta kebiasaan-kebiasaan kerjasama dalam kelompok dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Bagi guru: memberi masukan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan menerapkannya sehingga mampu meningkatkan minat 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.