BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting untuk mendukung kelangsungan hidup manusia, pendidikan dapat berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan sosial. Namun yang paling dasar atau menjadi pondasi utama adalah pendidikan yang berasal dari lingkungan keluarga, karena setiap individu hidup berdampingan atau tinggal dengan keluarga maka akan lebih baik jika dalam lingkungan keluarga tersebut terdapat seseorang dididik atau diajarkan pendidikan berupa agama, sikap atau kesopanan dan lain-lain. Kemudian dari pendidikan dasar di keluarga, seorang individu akan mengaplikasikannya di lingkungan sekolah dan lingkungan sosial. Apabila pendidikan dasar di lingkungan keluarga tidak berjalan dengan baik, maka cenderung individu tersebut akan kurang baik pula di lingkungan sekolah dan di lingkungan sosialnya.

Pada pendidikan Sekolah Dasar (SD) terdapat 5 bidang studi, yaitu: Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Namun yang akan diteliti pada kesempatan ini adalah mengenai pembelajaran IPS di SD.

IPS di Sekolah Dasar (SD) yang terdiri atas dua bahan kajian pokok yakni pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan tata negara. Pengetahuan sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini. Selain itu, tujuan IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah

sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap permasalahan yang terjadi sehari-hari.

Pada hakikatnya, materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu wahana pembelajaran yang diharapkan tumbuh seiring dengan perkembangan peserta didik dalam melihat diri dan lingkungannya. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada SD Negeri 163085 Tebing Tinggi, bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), ini terlihat pada saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan materi pelajaran secara maraton sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan komunikatif karena tidak adanya kesempatan siswa untuk bertanya jawab dengan guru tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Setelah guru menjelaskan materi pelajaran, siswa langsung diberikan tugas untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menyerap materi yang diberikan oleh guru. selain menjelaskan materi, guru juga menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Akan tetapi, guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Padahal dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama PPLT khususnya dalam mata pelajaran IPS, siswa hanya berperan sebagai pendengar pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Siswa yang pasif tersebut disebabkan oleh rasa takut salah dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, karena apabila siswa salah menjawab

pertanyaan dari guru, siswa akan mendapatkan hukuman dan diolok-olok oleh teman-temannya.

Selain itu, siswa juga sulit memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Biasanya hal ini disertai dengan bawaan perilaku yang cenderung aktif dalam arti yang negatif seperti mengganggu temannya, mengajak temannya bercakap-cakap, dan melamun pada saat guru menerangkan materi pelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum dapat mengkondisikan kelas dengan baik.

Disisi lain, yang akan dipengaruhi oleh kondisi diatas adalah tingkat penguasaan siswa dalam pelajaran IPS juga masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang berada pada standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Peneliti menemukan fakta bahwa dari 38 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hanya 18 orang saja, sedangkan 20 orang lainnya berada dibawah KKM. Salah satu alternatif yang dapat diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan makna serta menyenangkan bagi siswa. Salah satu model yang dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang kegiatan pembelajarannya dengan cara berkelompok agar bekerja sama dan memberikan kesempatan kepada semua siswa agar dapat aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari *sharing* antara teman, antar kelompok, dan antara siswa

yang tahu ke siswa yang belum tahu. Dimana guru disarankan agar membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model pembelajaran, yaitu: STAD (*Student Teams Achievement Division*), Jigsaw (teka teki), penelitian kelompok (*Group Investigation*), TGT *(Teams Games Tournament*), dan pendekatan struktural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT).

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement.*

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat tercipta suasana belajar siswa aktif dengan dimensi kegembiraan, yang saling berkomunikasi, saling berbagi, saling memberi dan menerima, yang mana keadaan tersebut selain dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi juga meningkatkan interaksi sosial siswa, karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*), sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut siswa lebih tertarik dalam pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul : "**Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (*TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 163085 Tebing Tinggi".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas menunjukkan bahwa banyak masalah-masalah yang terjadi dalam mata pelajaran IPS. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV terhadap mata pelajaran IPS
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvesional yang masih berpusat pada guru (*teacher centered)*
3. Proses pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik dan komunikatif
4. Siswa pasif dalam proses pembelajaran
5. Siswa sulit memahami pelajaran yang diajarkan pada saat proses pembelajaran
6. Penggunaan media dalam pembelajaran kurang maksimal

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini hanya terbatas pada "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (*TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS dengan Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi di Kelas IV SD Negeri 163085 Tebing Tinggi".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi perkembangan teknologi komunikasi di Kelas IV SD Negeri 163085 Tebing Tinggi?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah "Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas IV mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi SD Negeri 163085 Tebing Tinggi".

1.6 Manfaat Penelitian

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

a. Bagi Siswa

   Siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 163085 Tebing Tinggi.

b. Bagi Guru

   Sebagai bahan masukan dan dapat menambah wawasan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan wacana perubahan yang lebih baik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran IPS

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang berguna untuk memahami masalah-masalah yang terdapat dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, dan dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.