

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara kegiatan belajar siswa dengan mengajar guru serta dengan lingkungan belajarnya (learning environment). Dalam proses pembelajaran tersebut peranan guru sebagai pendidik bertugas untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mudah, di samping itu kegiatan belajar harus berjalan secara efektif agar pesan-pesan dari kegiatan belajar mengajar tersebut tidak hilang begitu saja. Melalui pembelajaran di kelas kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan siswa akan berkembang. Sehingga hasil belajar pun dapat tercapai dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Dalam hal ini suatu pembelajaran hendaknya memperhatikan pengalaman nyata dan lingkungan otentik. Karena hal tersebut diperlukan untuk memungkinkan seseorang berproses dalam belajar secara maksimal, lalu isi pembelajaran harus didesain sedemikian rupa dengan karakter siswa dan pembelajaran harus mampu menyediakan media serta sumber belajar yang dibutuhkan serta penilaian hasil belajar terhadap siswa dilakukan secara formatif. Bentuk nyata yang dapat dilihat dan dirasakan dari kegiatan belajar ini adalah hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses

pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar atau pembelajaran. Hasil belajar secara garis besarnya dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: (a) pengetahuan dan pengertian (kognitif); (b) keterampilan dan kebiasaan (skill); dan (c) sikap (afektif) serta cita-cita.

Ketepatan seorang guru dalam memilih strategi, pendekatan, teknik, ataupun model pengajaran yang efektif dalam suatu pembelajaran akan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yaitu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sebaliknya ketidaktepatan seorang guru dalam memilih strategi pendekatan, teknik, ataupun model pengajaran yang efektif dalam suatu pembelajaran, maka akan dapat menimbulkan kegagalan dalam mencapai pembelajaran yang efektif yang tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu pembelajaran yang perlu menggunakan pendekatan adalah pembelajaran IPS. Proses pembelajaran pendidikan IPS di jenjang persekolahan, baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah, perlu adanya pembaruan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari model pembelajaran yang modern yang sesuai dengan tuntutan zaman selama ini dan kondisi lingkungan sekitar siswa dimana siswa berada.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di sekolah selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh

makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran efektif. Selain itu IPS adalah disiplin ilmu yang memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika perkembangan masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pada masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dalam praktik pembelajaran IPS harus diperhatikan konteks yang berkembang. Pendekatan-pendekatan pembelajaran efektif yang diramu dari teori pendidikan modern menjadi salah satu instrument penting untuk diperhatikan agar pembelajaran tetap menarik bagi peserta didik, serta senantiasa relevan dengan konteks yang berkembang.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman. Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan

potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat secara umum.

Pembelajaran IPS khususnya di sekolah dasar, menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat *teks book oriented*, hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di kepala guru kepada kepala murid. Akibatnya guru telah merasa mengajar dengan baik, namun pada kenyataannya murid tidak belajar. Disamping itu pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa jenuh, siswa tidak diajarkan berpikir logis hanya mementingkan pemahaman dan hafalan. Hal ini yang membuat pelajaran ini kurang digemari banyak siswa, pembelajaran IPS terkesan tidak menarik bagi siswa karena ruang lingkupnya yang luas.

Sebagian siswa merasa stres dengan pembelajaran ini karena banyaknya materi yang harus dihafal, sehingga kemampuan berpikir logis, kemampuan mengingat dan konsentrasi jadi menurun. Siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, diperparah lagi dengan cara guru yang mengajarkannya terlalu teoritis serta tidak menggunakan media pembelajaran. Kondisi lainnya, yang tidak kalah pentingnya, yang menyebabkan pembelajaran IPS tidak menarik dan membosankan adalah karena pembelajaran IPS dianggap tidak bisa mengaplikasikan untuk mengetahui secara lebih jauh apa yang dipelajarinya, sehingga pembelajaran IPS juga dianggap hanya sekadar untuk kepentingan sesaat, tanpa ada manfaat praktik dalam kehidupan sehari-hari

di masyarakat dan belum menjadi nilai sosial budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat yang menjadi sumber belajar bagi peserta didik.

Kelemahan pembelajaran dalam pendidikan IPS sebagaimana yang digambarkan di atas, pada intinya dapat disimpulkan adalah karena terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak daripada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Peserta didik hanya sebatas menghafal, dengan kata lain proses belajar terperangkap kepada “proses menghafalnya” tanpa dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemahaman menjadi dangkal sehingga tidak dapat mengetahui pengetahuan lainnya yang justru dapat membantu untuk menyelesaikan masalah.

Memang hampir semua subjek dalam belajar bisa dipelajari dengan cara menghafal. Namun cara ini sebetulnya akan menimbulkan masalah, karena memorisasi menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, belum lagi keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Masalah lain yaitu, cara hafalan menyulitkan kita untuk memperluas wawasan untuk kemudian direlasikan dengan situasi baru. Siswa yang dituntut untuk menghafal tanpa belajar memahami sebuah alasan di balik fakta atau pengetahuan akan memiliki sedikit pemahaman terhadap sesuatu.

Pemahamannya menjadi dangkal sehingga tidak dapat mengetahui pengetahuan lainnya yang justru dapat membantunya untuk menyelesaikan masalah. Tidak ada hal lain yang menyenangkan dengan cara belajar hafalan kecuali mungkin peralihan nilai yang bagus. Namun kenyataannya siswa yang menghafal tanpa memahami akan sulit menjelajahi pengetahuan sebenarnya.

Pembelajaran pendidikan IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap, dan, keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar peserta didik. Guru dituntut untuk mampu memotivasi peserta didik agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahamannya yang dimiliki oleh guru.

Dalam pembelajaran di kelas, guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan masih kurang menggunakan metode diskusi di dalam kelas. Pembelajaran IPS yang masih jarang menggunakan kegiatan diskusi, bukan merupakan masalah utama dalam proses pembelajaran di kelas. Ada berbagai macam masalah yang sering dialami oleh guru di dalam kelas, misalnya siswa belum aktif di dalam kelas yang ditandai dengan siswa jarang mengeluarkan pendapat maupun bertanya, siswa ribut sendiri bersama temannya saat proses pembelajaran, dan siswa belum aktif dalam kegiatan kelompok.

Pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat Percut Sei Tuan lebih dititik beratkan pada model pembelajaran klasikal. Beberapa siswa belum sepenuhnya mampu memahami pembelajaran dengan baik karena dalam menyampaikan materi IPS, guru cenderung masih menggunakan

pembelajaran *teacher centered*. Sehingga ketercapaian hasil belajar siswa masih kurang maksimal.

Berdasarkan dokumentasi awal yang dilakukan di SD Negeri 104208 Cinta Rakyat pada pembelajaran IPS kelas IV diperoleh data hasil nilai ulangan yang belum memuaskan. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS yaitu 65, dimana dengan KKM tersebut siswa dinyatakan tuntas belajar apabila siswa dapat mencapai nilai 65 atau lebih.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan MID Semester Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
IVA	28	00-65	65	18	66,6%	Belum Tuntas
		≥66		10	33,3%	Tuntas
IVB	29	00-65		23	79,3%	Belum Tuntas
		≥ 66		6	20,6%	Tuntas

Sumber : Dokumentasi Guru Kelas IV di SD Negeri 104208 Cinta Rakyat

Berdasarkan data di atas, persentase hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat masih rendah, karena terdapat beberapa nilai siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Dilihat dari data guru siswa kelas IV yang berjumlah 57 siswa, sebanyak 41 orang dengan persentase sebesar 72,8% belum mencapai KKM. Sehingga siswa yang mencapai KKM hanya 16 siswa dengan persentase 27,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 104208 Cinta Rakyat masih rendah.

Begitu juga dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa siswa kelas IV di SD Negeri 104208 Cinta Rakyat, beberapa dari mereka menganggap bahwa pelajaran IPS sulit dan membosankan. Mereka

mengatakan bahwa guru jarang menggunakan metode yang bervariasi, lebih sering hanya dengan metode ceramah. Guru juga jarang sekali menggunakan media selain dari buku. Serta guru juga jarang sekali melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengalami.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas untuk mengolah suatu pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa melebihi standar KKM serta siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya., baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Karena apabila pembelajaran yang digunakan membuat siswa tertarik, maka motivasi dan minat siswa akan meningkat, sehingga siswa menjadi senang untuk belajar lebih lanjut, hasil belajarnya meningkat dan dapat mempersiapkan siswa agar bisa berkomunikasi serta berkerjasama dengan orang lain dalam berbagai macam situasi sosial.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan makna serta menyenangkan bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung adalah pendekatan pembelajaran kooperatif.

Pendekatan pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan adanya kerja sama antar siswa dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar bersama. Pendekatan kooperatif ini dapat melatih siswa untuk menemukan

dan memahami konsep-konsep yang dianggap sulit dengan cara bertukar pikiran atau diskusi dengan teman-temannya melalui kegiatan saling membantu dan mendorong untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Semua metode pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerjasama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Dalam Pendekatan Kooperatif ini penulis memilih penerapan pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Jhons Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama dalam STAD (*Student Teams Achievement Division*), tetapi menggantikan kuis dengan *tournament* akademik, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang skor bagi timnya.

Penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *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 seolah-olah seperti permainan dan perlombaan.

Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian di atas, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah **“EFEKTIVITAS PENERAPAN PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang di teliti dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Kurangnya keseriusan dan semangat siswa selama mengikuti pelajaran khususnya pada pelajaran IPS.
2. Metode yang digunakan guru dalam mengajar kurang bervariasi atau bersifat konvensional.
3. Guru hanya menggunakan buku paket saat mengajar.
4. Siswa menganggap pelajaran IPS hanya bersifat hafalan, ini disebabkan karena guru kurang tepat memilih metode pembelajaran.
5. Guru kurang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa rendah, tidak tercapinya KKM pada pelajaran IPS

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu membatasi masalah dalam penelitian. Tujuannya agar hasil penelitian nantinya dapat dijelaskan secara lebih spesifik dan mendalam. Oleh sebab itu, batasan masalah dalam penelitian ini adalah Efektivitas Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS khususnya pokok bahasan Pahlawan dan Sikap Kepatriotisme Pahlawan Kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat mengefektifkan hasil belajar kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan melalui penerapan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan yang menggunakan pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk memperoleh data gambaran tentang penerapan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat mengefektifkan hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat
2. Untuk memperoleh hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai efektivitas belajar siswa dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat.
3. Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 104208 Cinta Rakyat pokok bahasan Pahlawan dan Sikap Kepatriotisme Pahlawan antara yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan bagi peneliti lainnya. Manfaat yang diharapkan yakni sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman berharga bagi siswa dengan mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat termotivasi dan lebih kritis dalam pembelajaran selanjutnya.
2. Melalui pendekatan Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar serta mengatasi kesulitan siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Bagi Guru

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi tersendiri bagi guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran, agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran.
2. Memberi gambaran tentang pentingnya penggunaan Pendekatan Pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap keefektifan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah, sehingga menambah citra positif sekolah di masyarakat.
2. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap kemajuan sekolah, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

d. Bagi Peneliti

1. Dapat menambah pengetahuan tentang keefektifan belajar siswa dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran *Teams Games Tournaments*.
2. Memberikan pengalaman langsung untuk mengetahui hasil penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam pelajaran IPS.

e. Bagi Peneliti Lanjutan

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian. Serta dapat menjadi sumber informasi untuk direalisasikan dalam pembelajaran.