

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah ujung tombak kemajuan suatu bangsa, semakin tinggi pendidikan masyarakat suatu bangsa, semakin disegani dan dihargai bangsa itu. Pendidikan juga modal utama pembentuk karakter bangsa. Peningkatan taraf kehidupan individu dapat dicapai melalui pendidikan. Di dalam pendidikan mencakup nilai-nilai kemanusiaan untuk menghadapi tantangan global, masalah-masalah sosial, dan pengaruh kemajuan IPTEK. Pada konteks ini, pembelajaran IPS di sekolah terutama sekolah dasar mempunyai peranan penting.

Proses pembelajaran haruslah dilakukan dengan optimal, efektif, dan efisien agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas akan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran sebagai suatu sistem bertujuan mendapatkan hasil yang diharapkan dari pembelajaran itu dan bukan sekedar suatu proses dari pembelajaran itu sendiri. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran. ketepatan dalam menggunakan model pembelajaran atau metode mengajar yang dilakukan oleh guru akan dapat membangkit minat siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan, juga terhadap proses dan hasil belajar siswa. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, semua harus terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun emosional.

Demikian pula dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD. IPS di SD mempunyai arti penting bagi siswa dalam mempersiapkan dan menjalani kehidupannya sejak lahir hingga akhir hayat. Dengan mempelajari IPS di sekolah dasar maka seorang siswa akan memiliki kecakapan hidup bersosial, hidup berdampingan dengan bagian lain di luar dirinya.

Ilmu yang dipelajari dalam IPS tidak hanya dari aspek teoretis tetapi juga terdapat nilai praktisnya juga. Menurut Taneo (2012: 1.19) mata pelajaran IPS di SD memiliki beberapa tujuan yaitu untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Hal tersebut akan terwujud apabila pembelajaran telah berlangsung dengan baik. Selain dari faktor siswa faktor lain yang mempengaruhi berlangsung pembelajaran adalah cara penyampaian pembelajaran oleh guru kepada siswa.

Pembelajaran IPS yang menyenangkan di SD sangat berperan dalam penentuan prestasi belajar yang dicapai siswa. dalam pembelajaran IPS, pembelajaranyang menyenangkan akan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada. Konsep tersebut akan tertanam dan mudah diaplikasikan oleh siswa jika pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa.

Guru beranggapan bahwa IPS merupakan pengetahuan yang dapat ditransfer sedemikian utuh dari guru ke siswa. Akibatnya guru merasa telah mengajar dengan baik tetapi peserta didik tidak belajar dengan optimal. Persoalan

ini semakin kompleks mengingat materi IPS pada jenjang sekolah semakin luas dan abstrak, sehingga para guru berusaha mentransfer ilmu dengan cara menerapkan hafalan pada siswa, seperti terjadi pada pembelajaran IPS di SDN Banjarsari 02.

Permasalahan yang umumnya dihadapi oleh guru adalah bagaimana mengemas proses pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi murid. Setiap murid harus diberikan kesempatan untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajak murid menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakan menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bertukar informasi dan saling memberikan semangat dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep serta prestasi belajar yang memuaskan. Namun, pembelajaran IPS di kelas IV SDN Banjarsari 02 Tahun Ajaran 2015/2016 mengalami permasalahan seperti siswa kurang bergairah serta kurang aktif, dan masih kurang dalam pengkondisian kelas pada siswa. Dampak buruknya adalah motivasi dan prestasi belajar siswa tergolong rendah. Motivasi yang rendah akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Ternyata hal ini diperkuat dengan penuturan guru kelas IV SDN Banjarsari 02 yang menyebutkan bahwa proses strategi pembelajaran menjadi lemah dan tidak banyak memberikan pengalaman bagi siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari sesuai tujuan IPS karena

evaluasi yang lebih menekankan aspek kognitif. Hasil awal obserasi menemukan bahwa siswa kelas IV SDN Banjarsari 02 Tahun Ajaran 2015/2016 tidak suka belajar IPS karena materinya banyak, pembelajaran tidak menggunakan alatperaga yang mendukung materi, dan terlalu banyak hafalan. Selain karena faktor tidak adanya alat peraga yang digunakan faktor keadaan ekonomi siswa juga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah. Kebanyakan orang tua siswa bekerja di luar pulau jawa, sehingga anak-anak ditinggal di rumah bersama nenek mereka. Rata-rata siswa menjadi kurang perhatian atau kasih sayang dari orang tua mereka. Dampaknya, mereka menjadi sulit diberi pengertian dan sulit diarahkan. Hal tersebut berakibat pada menurunnya prestasi belajar siswa disekolah.

Prestasi belajar yang rendah dibuktikan dengan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) semester I, Ujian Akhir Sekolah (US) semester I, dan Ulangan Tengah Semester (UTS) genap tahun ajaran 2015/2016. Siswa kelas IV SDN Banjarsari 02 masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai UTS Semester 1 Tahun ajaran 2015/2016 dari 31 siswa hanya 12 siswa yang tuntas dan 19 siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 67, 22. Kemudian, data hasil UAS Semester I Tahun ajaran 2015/2016 diperoleh 23 siswayang tuntas dan 8 siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 72,32. Selanjutnya untuk data hasil UTS semester 2 Tahun ajaran 2015/2016 data yang diperoleh 15 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 69,09. Hal ini berarti hanya 45% yang tuntas KKM.

Tindak lanjut dari permasalahan tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberikesempatan siswa untuk bekerjasama dengan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa dengan permainan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Alasan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah karena TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Nugroho (2013:162) menyebutkan bahwa TGT dapat merubah motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi dan prestasi belajar yang dicapai akan semakin lebih baik.

Media yang dipilih sebagai pendamping model TGT adalah media audio visual karena media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggunakan dua aspek sekaligus yaitu audio dan visual. Media pembelajaran yang berbasis audio lebih menekankan penggunaan suara sedangkan media pembelajaran berbasis visual menekankan pada penyampaian pesan yang hanya dapat diterima oleh indera penglihatan. Jadi, media pembelajaran audio visual merupakan media yang berbasis suara dan tampilan gambar.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang membahas tentang cara meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Banjarsari 02 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Banjarsari 02?
2. Apakah prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada matapelajaran IPS siswa kelas V SD Banjarsari 02?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada siswa kelas V SD Banjarsari 02.
2. Meningkatkan prestasi belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada siswa kelas V SD Banjarsari 02

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan Tujuan penelitian tersebut, manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoristis

- a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan prestasi belajar siswa yang diukur melalui keaktifan siswa secara optimal dalam pelaksanaan proses belajar sehingga lebih bermakna.
- 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran IPS.

b. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan.
- 2) Mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.

c. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif untuk mengajar IPS
- 2) PTK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran IPS yang dikelolanya.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan positif bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran IPS dengan cara menerapkan model-model pembelajaran inovatif serta media yang variatif agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- 2) Memberikan wawasan bagi sekolah untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS.

