**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan KTSP, IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Di 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. (Depdiknas, 2006). IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik. (Sapriya, 2008:10). Tujuan utama mengajar adalah membantu siswa untuk menjawab tantangan lingkungan dengan cara yang efektif. (Wahab, 2009:6).

Pembelajaran IPS yang dilakukan di sekolah-sekolah masih menggunakan metode yang konvensional. Guru melakukan kegiatan pembelajaran hanya menerapkan metode ceramah tanpa memperhatikan karakteristik pembelajaran IPS dan karakteristik siswa sehingga dalam pembelajaran siswa merasa bosan dan tidak dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Fenomena ini sejalan dengan observasi, pengamatan, dan tes yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Cibodas kelas VB. KKM pada mata pelajaran IPS kelas ini adalah 62. Melalui tes pra siklus yang dilakukan pada kelas ini terlihat bahwa 77% siswa dari 31 orang belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah dengan rata-rata hasil tes tersebut adalah 41,77. Berdasarkan fenomena yang terjadi diprediksi bahwa penyebab munculnya fenomena tersebut adalah materi pembelajaran yang sulit, model dan metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif karena kurang menarik perhatian siswa, dan pembelajaran yang kurang memperhatikan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

 Pembelajaran IPS seharusnya memperhatikan latar belakang pembelajaran IPS dalam KTSP yaitu

… di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat… (Depdiknas, 2006)

Hal ini sejalan dengan tujuan utama mengajar adalah membantu siswa untuk menjawab tantangan lingkungan dengan cara yang efektif. (Wahab, 2009:6). Dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar, guru sebaiknya memperhatikan hakikat pembelajaran IPS dan tantangan di masa depan. Jadi seharusnya guru memberikan materi pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan yang memacu siswa untuk menghadapi suatu tantangan dan menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar pada pembelajaran IPS adalah dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament (TGT).* Model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalahpembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dengan menggunakan model ini diharapkan pembelajaran dapat memberikan tantangan dan menarik perhatian siswa dengan turnamen dan kompetisi yang terdapat dalam model tersebut.

Dalam KTSP, salah satu materi pokok IPS yang harus dikuasai siswa adalah perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Materi pokok ini sangat penting untuk dikuasai siswa karena berhubungan dengan sejarah Indonesia. Siswa perlu mengetahui sejarah agar dapat mencintai Negara Indonesia. Oleh karena itu, guru perlu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menantang siswa sehingga siswa dapat terpacu untuk menguasi materi pembelajaran dan hasil belajarnya akan meningkat.

 Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini difokuskan pada “PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE* *TEAMS GAME TOURNAMENT* *(TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI POKOK PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN”

(*Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VB SD Negeri 3 Cibodas Kabupaten Bandung Barat Semester II Tahun Ajaran 2013-2014)*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kelas VB SD Negeri 3 Cibodas.”

Secara spesifik rumusan masalah diatas dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPS materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kelas VB SD Negeri 3 Cibodas.
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* pada materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kelas VB SD Negeri 3 Cibodas.
3. **Tujuan Penelitian**

Pada prinsipnya tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas. Maka tujuan penelitian ini adalah:

 “Untuk mendeskripsikan data mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kelas VB SD Negeri 3 Cibodas.”

Secara spesifik tujuan penelitian diatas dibuat beberapa jawaban penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan data mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kelas VB SD Negeri 3 Cibodas.
2. Untuk mendeskripsikan data mengenai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* pada materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kelas VB SD Negeri 3 Cibodas.
3. **Manfaat Penelitian**
4. Manfaat Teoritis.

Dari penelitian ini, manfaat secara teoritis yaitu:

Sebagai bahan referensi bagi pengembangan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dan materi pokok IPS Kelas 5 SD yaitu perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

1. Manfaat Praktis.

Dari penelitian ini, secara praktis akan bermanfaat bagi:

1. Peneliti

Untuk mengetahui pelaksanaan dan hasil belajar dari penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

1. Siswa

Untuk meningkatkan kemampuan dan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar, serta kemampuan untuk bekerjasama dan berkompetisi dengan adanya belajar tim dan turnamen dalam model yang diterapkan.

1. Guru

Agar menjadi masukan mengenai cara menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menambah pengetahuan mengenai cara untuk mengatasi permasalahan di dalam kelas serta penggunaan model/metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

1. Kepala Sekolah

Agar memberikan referensi bagi Kepala Sekolah dalam mewujudkan pengelolaan pelaksanaan kurikulum. Demi terwujudnya pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan sekolah.

1. **Definisi Operasional**

Untuk memberikan persepsi yang sama mengenai istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahan persepsi, maka peneliti mengemukakan penjelasan dari istilah tersebut, yaitu:

1. Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dalam penelitian ini adalah salah satu tipe model *cooperative learning* yang didalamnya terdapat lima komponen pembelajaran yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim yang diterapkan dalam pembelajaran IPS materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Tim yang dibentuk pada penelitian ini menempatkan siswa kelas VB SD Negeri 3 Cibodas dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan sebelumnya.
2. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa pada pembelajaran IPS setelah memperoleh pengalaman belajar melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* yang dilihat dari aspek kognitif siswa kelas VB SD Negeri 3 Cibodas berkenaan dengan Kompetensi Dasar menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Data hasil belajar ini didapatkan dari kegiatan akhir siklus dengan menggunakan instrumen tes buatan pendidik. Hasil belajar tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif.

1. **Hipotesis Tindakan**

Jika penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dilakukandengan baik dan tepat maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pokok perjuangan mempertahankan di Kelas VB SD Negeri 3 CibodasKabupaten Bandung Barat Semester II Tahun Ajaran 2013-2014.