

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan tangguh dalam menghadapi permasalahan yang timbul dalam kehidupan. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 11 pasal 4 disebutkan:

Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Melalui pendidikan yang diberikan kepada anak-anak, baik di sekolah maupun di luar sekolah diharapkan dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kepribadian yang baik. Di sekolah merupakan tugas guru memberikan pendidikan yang baik kepada anak-anak, agar tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai.

Guru sebagai pendidik harus mampu melihat atau memahami kondisi siswa, dengan segala potensi yang dimiliki, seperti pengetahuan, sifat dan kebiasaan siswa, karena hal tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dalam

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pembelajaran guru harus mampu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, agar dapat bermanfaat bagi siswa dan adanya rasa dihargai atau diakui dalam diri siswa, oleh karena itu pembelajaran akan lebih menarik, sehingga siswa aktif dan pembelajaran lebih bermakna, bukan hanya sekedar konsep atau fakta belaka.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SDN 3 wangunsari khususnya kelas IV kurang kondusif. Hal ini dikarenakan penggunaan metode atau cara mengajar guru yang membosankan. Hampir setiap mata pelajaran yang diajarkan terutama mata pelajaran IPS menggunakan sistem penugasan, dimana siswa hanya di beri tugas untuk mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan mengerjakan soal yang ada dibuku paket kemudian siswa ditinggal pergi tanpa ada penjelasan sebelumnya.

Akibat cara mengajar seperti itu, banyak ditemukan peserta didik yang pasif dalam pembelajaran IPS di kelas, tidak terjadi suasana yang bernuansa dialog kreatif, penuh dengan hapalan, tidak ada pengembangan berpikir yang dilakukan guru, membosankan, serta adanya pembelajaran yang tidak bermakna.

Pada pra-tes yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 3 Wangunsari materi perkembangan teknologi dapat dideskripsikan bahwa dari 27 siswa yang dapat memahami materi perkembangan teknologi dengan benar hanya 8 siswa dan 19 siswa belum dapat menguasai materi perkembangan teknologi.

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dengan demikian dapat diartikan bahwa pemahaman terhadap materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 3 Wangunsari hanya mencapai 30%, sedangkan siswa yang tidak menguasai materi perkembangan teknologi mencapai 70%. Dari identifikasi masalah tersebut, maka penggunaan metode pembelajaran terhadap pemahaman IPS materi perkembangan teknologi merupakan masalah yang perlu segera diteliti karena akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang timbul maka diadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengajukan judul mengenai **“Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS menggunakan metode kooperatif model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV di SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012?

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode kooperatif model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV di SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012?
3. Apakah metode kooperatif model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV di SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012 dalam pembelajaran IPS?

C. Tujuan

Pada prinsipnya tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan sebagaimana yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

- Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran IPS menggunakan metode kooperatif model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV di SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012.
- Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode kooperatif model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV di SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012.
- Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode kooperatif model *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Wangunsari tahun ajaran 2011/2012.

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

a. Bagi penulis

Untuk menambah ilmu pengetahuan, memahami model pembelajaran dengan metode kooperatif model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi perkembangan teknologi.

b. Bagi guru

Sebagai bahan literatur guru untuk dapat merubah model-model pembelajaran dari teacher center menjadi student center.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang sangat berharga dalam rangka pengembangan model-model pembelajaran menuju kepada perubahan pembelajaran.

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu