

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya zaman saat ini tuntutan terhadap dunia pendidikan yang merupakan suatu institusi atau lembaga terpenting dalam pembentukan Sumber Daya Manusia akan semakin meningkat pula, oleh sebab itu maka dunia pendidikan harus dapat menjawab tantangan tersebut dengan meningkatkan mutu atau kualitas dan kuantitas pendidikan yang akan diberikan terhadap peserta didik sebagai calon Sumber Daya Manusia yang unggul.

Sekolah dasar (SD) bagian dari pendidikan nasional yang paling dasar untuk meningkatkan sumber daya manusia. Komponen sistem yang ada di SD seperti murid (sebagai input utama), guru, dan semua staf sekolah lainnya. Yang berkaitan dengan lingkungan sekolah adalah pendukung satu sama lain untuk mewujudkan proses dan hasil pendidikan yang baik.

Sosial Studies atau ilmu pengetahuan sosial pada hakikatnya merupakan bidang kajian yang mempelajari kehidupan sosial dalam kajian yang mempelajari kehidupan sosial dalam suatu masyarakat bidang kajian ini bertumpu pada kajian-kajian konsep tentang manusia dan masyarakat seperti: Geografi, Sejarah, Ekonomi, Politik, Sosiologi dan Antropologi. Bahan

kajian IPS ini mencakup lingkungan , lingkungan alam sekitar dan lingkungan pemerintahan.

Untuk dapat mempelajari kehidupan sosial dalam suatu masyarakat perlu mendesain pembelajaran IPS dengan baik. Desain pembelajaran pendidikan IPS yang baik tidak hanya menekankan pada aspek pengembangan intelektual saja tetapi juga mencakup segi pengembangan afektif dan psikomotor siswa.

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan dikelas IV SDN Limpar dengan siswa berjumlah 30, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS hanya menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan para siswa mencatatnya dalam buku catatan, sehingga siswa tidak ada rasa untuk mengembangkan.

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah nilai batas minimal yang harus dicapai oleh siswa sebagai ukuran keberhasilan proses pembelajaran. KKM pada sekolah yang penulis teliti untuk mata pelajaran IPS yaitu 60. Kriteria ketuntasan minimal ini dinilai cukup memenuhi standar.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh data nilai UKK siswa kelas IV SD Negeri Limpar Kecamatan Curug Kabupaten Serang tahun ajaran 2011-2012 adalah sebagai berikut: Kelas IV siswa yang berada dibawah KKM 50% sedangkan siswa yang berada di atas KKM adalah 50% . Jumlah persentase Siswa Kelas IV yang Mendapatkan Nilai UKK di Bawah dan diatas KKM pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri Limpar tahun Pelajaran 2011-2012. (*Sumber diperoleh dari guru kelas*)

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa KKM siswa siswi dalam mata pelajaran IPS , Persentase nilai siswa tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengenai informasi yang diberikan sangat kurang. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang nilai UKK nya belum mencapai KKM di kelasnya.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya terhadap beberapa siswa SD Negeri Limpar, rendahnya hasil belajar yang mereka dapat dikarenakan cara pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan sangat lambat. Hal ini disebabkan karena kurangnya daya tarik terhadap guru dalam penerapan strategi dalam penggunaan media pembelajaran serta metode yang diterapkan.

Sarana dan Pra Sarana yang ada di SD Negeri Limpar ini memang belum begitu lengkap , Di dalam kelas hanya ada *white board* saja, tidak ada media lain yang di gunakan, seperti perangkat Komputer, Infokus, gambar dan lain sebagainya. Ditambah lagi di SD Negri Limpar ini tidak ada Laboratorium

dan Perpustakaan yang dibangun, sehingga untuk memacu rasa ingin tahu siswa siswi sulit.

Agar proses belajar mengajar dapat menghasilkan sesuai dengan yang diharapkan maka siswa dan guru dalam hal ini dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menunjang proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Syah (1997:132) menjelaskan bahwa faktor yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar dapat dibedakan menjadidua yaitu faktor duaeksternal (kondisi lingkungan dan keliling siswa) dan dua faktor pendekatan belajar (jenis dan upaya belajar siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi pelajaran. Itulah sebabnya ada siswa yang hasil belajarnya rendah dan ada juga yang hasil belajar tinggi semua itu ditentukan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor eksternal atau individu yaitu adanya dukungan media pembelajaran yang berfungsi memberi kemudahan untuk siswa dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru, serta penerapan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Mutu pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas efektif dan fungsional bagi pencapaian kompetensi. Oleh sebab itu, upaya peningkatan mutu tersebut tidak bisa terlepas dari perbaikan di dalam proses pembelajaran.

Peningkatan dalam proses pembelajaran bisa menggunakan media dan model belajar yang inovatif dan menyenangkan. Penulis akan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan memicu siswa untuk berfikir, bertanggung jawab dan berorganisasi sehingga siswa dapat mengatasi

setiap permasalahan yang dihadapinya tidak sendirian tetapi bersama sama secara . Salah satu model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penulisan ini yaitu model TGT (*Teams Games Tournament*), yang menekankan pada kerjasama dalam belajar positif dan mendorong siswa untuk bisa saling interaksi tatap muka atau berbicara langsung dengan teman dan gurunya.

Dalam pembelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam melalui metode TGT akan lebih fokus dan menyenangkan pada siswa karena siswa lah yang membuat pelajaran lebih hidup dengan games yang diberikan oleh guru. Guru bertindak sebagai pembimbing dan pemandu untuk games, dan untuk siswa akan mereka jawab dengan merundingkan dengan teman kelompoknya.

Dari uraian masalah masalah yang ada , maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan yang telah diuraikan di atas, sehingga penulis memberi judul penelitian ini dengan judul **“MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DENGAN PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TURNAMEN (TGT) PADA KONSEP SUMBER DAYA ALAM DAN KEGIATAN EKONOMI”**

(Eksperimen di Kelas IV SDN Limpar Kecamatan Curug KabupatenSerang)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model team games tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS dikelas IV SDN Limpar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS sebelum dan setelah menggunakan model team games tournament (TGT) pada kelas eksperimen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses belajar dalam pembelajaran IPS di SD melalui penggunaan team games tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS dikelas IV SDN Limpar.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dikelas IV SDN Limpar.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a. Sekolah

1. Menumbuh kembangkan dan meningkatkan produktivitas peneliti para tenaga pendidik, khususnya dalam mencari solusi masalah – masalah dalam pembelajaran.
2. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.

b. Siswa

1. Memotivasi dalam proses belajar mengajar.
2. Membantu siswa memudahkan mempelajari keragaman sumber daya alam Indonesia.
3. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama.

c. Guru

1. Memudahkan guru menggunakan media dan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Dapat meningkatkan wawasan guru tentang cara menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

E. Definisi Operasional

1. Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terjadi suatu perubahan dari tidak bisa menjadi bisa.

2. *Cooperative learning* Model Team Games Tournamen (TGT)

Cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Dan team games tournament dalam penelitian ini adalah sekelompok siswa siswa yang akan di turnamen kan dalam 2 babak di setiap pembelajarannya.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar.

4. Sumber Daya Alam (SDA)

Konsep pelajaran yang peneliti teliti disini adalah sumber daya alam yang berkaitan dengan lingkungan sekeitar, manfaat sumber daya alam, cara melestarikannya dan hubungan dengan kegiatan ekonomi.

