

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa oleh karena itu setiap warga negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan baik jenjang pendidikan usia dini pendidikan dasar pendidikan menengah maupun tinggi (Idris, 2014, hlm. 9). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu yang berperan penting dalam pendidikan. Belajar dan Pembelajaran merupakan dua konsep kependidikan yang berkaitan satu dengan yang lainnya. Menurut Slameto (2010, hlm. 2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Guru bertanggung jawab sebagai fasilitator dalam pembelajaran yaitu untuk merangsang, membimbing, dan meningkatkan pengetahuan siswa.

Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung (Abdul Alim, 2009, hlm. 82). Oleh karena itu, guru sebaiknya mengembangkan proses pembelajaran yang mengaitkan pembelajaran dengan permainan.

Namun, setelah melakukan observasi di SDN 4 Cilegon khususnya di kelas 4. Ternyata guru masih belum maksimal dalam menggunakan metode pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas. Kegiatan pembelajaran guru kurang kreatif, guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan sehingga proses pembelajaran terpusat pada guru.

Jika proses pembelajaran guru kurang kreatif dalam menggunakan model

pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah maka dapat dipastikan kegiatan pembelajaran di kelas cenderung pasif sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan tidak memenuhi nilai KKM yaitu 70.

Hal ini di tandai oleh nilai hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah KKM. Dari jumlah siswa sebanyak 27 anak hanya 29,63% siswa yang memenuhi KKM dan terdapat 70,37% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Maka dalam pembelajaran IPS khususnya materi jenis-jenis pekerjaan tingkat pemahaman siswa dianggap masih rendah.

Dari permasalahan di atas, harus ada tindakan lebih lanjut agar dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Peneliti berpendapat bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, model pembelajaran yang dapat menjadi referensi guru adalah model pembelajaran kooperatif, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif akan membantu guru dan siswa itu sendiri dalam membentuk kegiatan pembelajaran yang aktif. Namun pada penelitian ini peneliti hanya terfokus pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran IPS karena dipandang relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

Team Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. (Fathurrohman, 2015, hlm. 55). Berdasarkan kutipan tersebut di atas model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena permainan yang dilakukan dapat membuat siswa menjadi semangat dalam memahami, menentukan, dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta membuat

siswa bebas berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya dalam memahami materi tersebut, serta dapat belajar cara bekerja sama dengan teman sekelompoknya sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang diajukan sebagai rujukan ataupun relevan dengan yang peneliti lakukan sebelumnya yaitu skripsi dari Theresia Dwi Komayanti yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancaman Gamping Sleman Yogyakarta”. Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 26,93%. Pada siklus I dari 26 siswa, 61,51% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 63,26. Dan pada siklus II, 88,46% siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 80,57.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 4 Cilegon” penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Team Games Tournament*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 4 Cilegon?

2. Apakah hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 4 Cilegon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 4 Cilegon?
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 4 Cilegon?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat serta menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan peneliti mampu memperluas pemahaman mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat menambah informasi mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), serta menjadi referensi awal.

E. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka dibuatlah daftar istilah-istilah oleh peneliti, sebagai berikut :

1. *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran (Huda, 2014, hlm. 197). Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. aktivitas permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Fathurrohman, 2015, hlm. 55).

Berdasarkan pendapat Huda dan Fathurrohman di atas bahwa *Team Games Tournament* adalah satu model pembelajaran kooperatif yang terdapat unsur permainan sehingga siswa belajar lebih rileks. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, mendorong siswa untuk mampu bekerja sama, dan berani mengemukakan pendapat.

2. Hasil Belajar.

Menurut Burton (dalam Susanto, 2015, hlm. 3) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu yang lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2015, hlm. 5).

Berdasarkan pendapat Burton dan Susanto diatas bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa. Dan hal tersebut dapat dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes untuk mengetahui tingkat keberhasilannya.

3. Pembelajaran IPS

Menurut Trianto (2010, hlm. 171) mengemukakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner. Menurut Sapriya (2009, hlm. 20) menyampaikan bahwa materi IPS untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri.

Berdasarkan pendapat Trianto dan Sapriya diatas bahwa pembelajaran IPS adalah suatu pembelajaran yang disajikan terpadu dengan mengintegrasikan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan lain-lain) yang tidak hanya mementingkan aspek kognitifnya saja tetapi juga karakteristik siswa serta aspek psikologisnya.