

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang yang diberikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD). Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS banyak mengerjakan konsep-konsep sosial cenderung menjadikan IPS menjadi mata pelajaran yang bersifat hafalan. Meskipun tidak semua materi harus dihafalkan namun pada kenyataannya materi yang bercerita tentang sejarah menuntut siswa untuk dapat mengingat kejadian, tanggal dan tempat penting.

Dapat dicontohkan pada materi “Menghargai Peninggalan Sejarah” dimana siswa harus mengingat nama tempat bersejarah seperti candi, benteng atau bangunan lainnya terkait juga dengan waktu dibuatnya, siapa yang membuat, dimana letaknya dan alasan atau cerita dibalik pembuatan candi atau benteng tersebut.

Penjelasan di atas baru merupakan salah satu contoh materi yang menuntut siswa untuk menghafal. Padahal tidak semua cerita sejarah mudah diingat karena siswa tidak mengalami langsung. Kondisi ini dimungkinkan juga menjadi salah satu penyebab mengapa nilai/prestasi belajar siswa masih rendah. Hal ini diungkapkan oleh guru mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri

4 Arcawinangun yang menyebutkan bahwa nilai mata pelajaran IPS materi Menghargai Peninggalan Sejarah yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri 4 Arcawinangun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih belum tuntas karena sebagian siswa belum mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak Sekolah yaitu 63. Nilai yang diperoleh pada ulangan tengah semester yang diikuti oleh 31 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan pada tahun pelajaran 2012/2013 pada semester ganjil terdapat 20 siswa (64,51%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sejumlah 11 siswa (35,48%) dinyatakan belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa adalah luasnya cakupan materi tetapi waktu belajar di sekolah terbatas. Alokasi waktu pembelajaran IPS dalam satu minggu adalah 3 jam pelajaran yang terdiri dari 2 kali pertemuan. Dengan cakupan materi yang luas dan waktu yang terbatas maka guru dituntut untuk mampu mengatur waktu agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Menurut guru, cara menyikapi waktu yang terbatas adalah dengan menggunakan metode ceramah.

Selain mengalami masalah dengan nilai/prestasi belajar yang masih rendah siswa juga mengalami masalah kedisiplinan. Pada saat mata pelajaran IPS berlangsung masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat pelajaran. Siswa senang bermain sendiri dan berbicara dengan temannya saat pelajaran berlangsung. Disamping itu masih banyak siswa yang

tidak mengerjakan tugas tepat waktu. Kondisi ini tentu dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

Dari berbagai macam permasalahan yang ada maka peneliti dan guru mata pelajaran melakukan diskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang tengah dihadapi yaitu kurangnya kedisiplinan siswa yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar. Peneliti dan guru mata pelajaran IPS memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 4 Arcawinangun pada materi Menghargai Peninggalan Sejarah. Metode TGT (*Team Games Tournament*) ini perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena dengan menggunakan permainan kelompok dengan aturan-aturan tertentu sehingga siswa akan mematuhi peraturan dan terjadi persaingan baik antar individu maupun antar tim sehingga siswa akan mengerahkan kemampuannya untuk menjawab pertanyaan dengan tepat waktu untuk memperoleh skor sehingga akan muncul sikap disiplin pada diri siswa. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) menggunakan media *games card* adalah sebagai suatu kegiatan kompetisi yang dimaksudkan untuk merangsang siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya. Pembelajaran ini adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran untuk memahami suatu materi dengan tidak memberi rasa jenuh karena siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengikuti permainan game

akademik yang menyenangkan sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Dengan mempertimbangkan permasalahan dan upaya penyelesaian masalah maka penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan judul : “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan dan Prestasi Belajar IPS Materi Menghargai Peninggalan Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Kelas IV SD Negeri 4 Arcawinangun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang ada dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah pembelajara kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *games card* pada materi Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat Kab/Kota, Provinsi, dan menjaga kelestariannya, di kelas IV dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran ?
2. Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tornamen* (TGT) dengan menggunakan media *games card* pada materi Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat Kab/Kota, Provinsi, dan menjaga kelestariannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 4 Arcawinangun?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk :

- a. Untuk meningkatkan kedisiplinan siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *games card* pada pembelajaran menghargai peninggalan bersejarah, di kelas IV SD Negeri 4 Arcawinangun.
- b. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dengan menggunakan media *games card* pada pembelajaran menghargai peninggalan bersejarah, di kelas IV SD Negeri 4 Arcawinangun.

D. Manfaat Penelitian

Apabila penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lancar maka diharapkan akan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai referensi bagi guru untuk meningkatkan kedisiplinan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournamen*.)
 - b. Sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun oleh peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

Apabila penelitian ini berhasil dan sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain :

a. Bagi Siswa

Bagi siswa Sekolah Dasar dapat mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menyenangkan dan lebih bervariasi agar dapat menumbuhkan kedisiplinan siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Bagi guru dapat mengembangkan dan meningkatkan sikap disiplin siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) menggunakan permainan *games card* sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebagai referensi bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat mengaplikasikan ide yang dimiliki yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar khususnya SD Negeri 4 Arcawinangun.

d. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah Dasar Negeri 4 Arcawinangun dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

