

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia dan berlangsung sepanjang hayat. Sejak kelahiran ke dunia, anak memiliki kebutuhan untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap manusia agar dapat melakukan aktivitas sosial di masyarakat tempat mereka berada. Adalah suatu kenyataan, anak sebagai makhluk yang belum dewasa harus ditolong, dibantu, dibimbing, serta diarahkan agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Salah satu upaya dapat dilakukan adalah melalui pendidikan formal di sekolah.

Sekolah sebagai pelaksana pendidikan formal yang menangani berbagai macam karakteristik anak didik memerlukan proses belajar mengajar yang inovatif dan kreatif dari berbagai pihak. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah tidak hanya berfungsi mengembangkan kecerdasan anak tetapi juga mengembangkan kepribadian. Hal itu tertuang dalam Undang-undang (UU) RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selanjutnya dalam UU Nomor 20/2003 ditegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan pada Sekolah

Dasar (SD) bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dalam konteks masyarakat yang beradaban berdasarkan nilai dan moral Pancasila serta dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan tentunya berkaitan erat dengan keberadaan guru dan siswa. Keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah guru.

Guru merupakan komponen yang penting dalam proses belajar-mengajar. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tepat, sehingga siswa lebih memahami materi, memiliki semangat belajar yang tinggi, dan senang dalam belajar. Model yang tepat dan berkualitas, merupakan salah satu strategi yang dapat dikembangkan oleh guru dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Berbagai model maupun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hendaknya dapat memacu siswa agar lebih aktif, senang belajar dan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, model maupun metode pembelajaran yang harus dirancang sebaik mungkin dan disesuaikan dengan kondisi kejiwaan siswa, sehingga diharapkan belajar akan terasa menyenangkan bagi siswa sekaligus siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Ketertarikan yang besar pada siswa dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan motivasi belajar dan diharapkan dapat

mempengaruhi prestasi belajarnya pada mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. IPS dikatakan penting untuk diajarkan mulai dari sekolah dasar karena materinya mencakup lingkungan yang ada di sekitar siswa dan tingkah laku umat manusia dalam hubungannya dengan kelompok sosial. Mata pelajaran IPS akan memberikan pengetahuan yang luas pada siswa mengenai interaksi sosial antara manusia dengan lingkungan sekitar serta mempelajari berbagai masalah yang ada. Siswa akan lebih peduli terhadap keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka dan masyarakatnya yang lebih luas melalui pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat pengetahuan alam, ekonomi dan sejarah negara Indonesia.

Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peserta didik diarahkan untuk menjadi warga masyarakat yang menghargai nilai-nilai sosial, bertanggung jawab, mencintai lingkungan alam, dan menjadi warga dunia yang cinta damai. Guna mewujudkan tujuan tersebut, maka ditingkatkan dasar dikembangkan materi yang tercantum dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS sebagai mata pelajaran memiliki tujuan yaitu 1). Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2). Memiliki

kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, 3). Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4). Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Tujuan pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar). Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka IPS perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu melalui proses dan dapat memusatkan perhatian.

Berdasarkan pada pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, siswa dituntut harus selalu aktif. Rendahnya mutu pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya kelas IV SDN 1 Bandingan menyebutkan bahwa rata-rata kelas yang dicapai siswa dalam Kompetensi Dasar menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi) tahun pelajaran 2010/2011 pada semester ganjil dengan diperolehnya data nilai siswa yang diambil yaitu 43,48% belum tuntas dalam pembelajaran (10 siswa yang belum tuntas) dan sebanyak 56,52% siswa tuntas dalam pembelajaran (13 siswa sudah tuntas). Dengan adanya data nilai siswa yang belum tuntas, perlu adanya peningkatan dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran berlangsung efektif.

Permasalahan yang dihadapi siswa di SD Negeri 01 Bandingan adalah prestasi belajar IPS yang belum seluruhnya tuntas yakni belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70 yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 01 Bandingan kecamatan kejobong kabupaten purbalingga yang jumlah siswanya ada 23 siswa, yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, pada proses pembelajaran siswa belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar pada siswa sehingga siswa kurang bersemangat, kurang minat dalam belajar. Hal tersebut mengakibatkan prestasi belajar yang didapatkan siswa rendah, sehingga sebagian siswa belum tuntas atau dikatakan masih di bawah KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara antara peneliti dengan guru kelas, penyebab kegagalan dalam pembelajaran IPS masih berpusat pada guru, kurangnya keterlibatan siswa, akibatnya siswa menjadi pasif. Dari siswa berjumlah 23 anak, hanya 10 siswa yang menunjukkan motivasinya dalam mengikuti pembelajaran atau hanya 43,48% saja. Sikap mereka terhadap mata pelajaran IPS kurang menyenangkan sehingga motivasinya menjadi rendah. Faktor lainnya yaitu pembelajaran IPS lebih banyak menekankan hafalan pada materi yang banyak dan mengakibatkan siswa cepat bosan. Siswa tidak terlatih untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat dan berinteraksi dengan sesama temannya.

Sebagai contoh kegagalan dalam pembelajaran IPS adalah siswa SD yang tidak dapat mendeskripsikan pentingnya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi). Dari wawancara dengan beberapa siswa ditemukan bahwa mereka kurang mengetahui pentingnya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi) karena banyak materi yang harus dihafalkan dan dipahami. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut, maka para siswa akan mengalami kesulitan dalam mengetahui keanekaragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi).

Dengan melihat keadaan tersebut maka perlu adanya perubahan strategi dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SD Negeri 1 Bandingan terutama dalam penggunaan metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, dan dalam proses pembelajaran IPS kurang adanya pendekatan, media, metode yang tepat, sehingga cenderung guru yang aktif dan siswa pasif. Sehingga peningkatan motivasi siswa untuk belajar masih kurang.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar serta menuntut siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*). TGT (*Team Games Tournament*) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards (Slavin, 2008:13). Metode ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru kepada tim kerja/kelompok dan pada akhir pokok bahasan diadakan turnamen akademik, dimana siswa

memainkan *games* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang direkomendasikan untuk diterapkan di sekolah-sekolah dengan diberlakukannya KTSP sekarang ini. Pembelajaran ini melibatkan siswa aktif terpacu motivasi semangat belajar yang tinggi, sarana untuk membangun kerja sama dan melatih siswa mempunyai tanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Tipe pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Team Games Tournament* (TGT). Tipe ini dipilih karena pada dasarnya para siswa lebih menyenangi persaingan dengan menggunakan permainan. Mereka tidak merasa jenuh, bosan dalam mengikuti pembelajaran, sambil bermain, sambil belajar. Ini merupakan salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dan Tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai suatu kegiatan kompetisi yang dimaksudkan untuk merangsang siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya (Slavin, 2008:167). Pembelajaran ini merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses memahami suatu materi pelajaran dengan tidak memberikan rasa kejenuhan pada siswa dalam proses belajar disekolah, dan dalam *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan, mampu melakukan kerja sama dengan kelompoknya dan siswa

dapat dengan bebas memahami suatu materi pelajaran dengan menyenangkan juga dapat berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah-masalah yang dikemukakan di atas betapa pentingnya penerapan model pembelajaran yang tepat guna mencapai prestasi belajar yang maksimal. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat dianggap salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa karena siswa tidak merasa jenuh, bosan dalam mengikuti pembelajaran, sambil bermain sambil belajar. Dengan menggunakan media kartu dapat membantu siswa untuk memahami materi menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi).

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan Menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi) kelas IV SD Negeri 1 Bandingan?
- b. Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada

pelajaran IPS pokok bahasan Menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi) kelas IV SD Negeri 1 Bandingan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan pokok di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan Menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi) kelas IV SD Negeri 1 Bandingan.
- b. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan Menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi) kelas IV SD Negeri 1 Bandingan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat, antara lain :

- a. Bagi Siswa

Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar IPS dan prestasi belajar siswa meningkat pada pokok bahasan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten,kota/provinsi). Kemudian siswa akan lebih mengetahui pentingnya menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya

setempat (kabupaten,kota/provinsi) sehingga akan tumbuh jiwa menghargai serta dapat melestarikan budaya yang ada.

b. Bagi Guru

Guru akan lebih termotivasi untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru memperoleh pengetahuan yang baru mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat membuat pembelajaran nyaman dan menyenangkan serta dapat bermain sambil belajar.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan penelitian tindakan kelas ini maka memberikan pengalaman yang mendalam bahwa menjadi pendidik harus selalu berinovasi untuk mencerdaskan siswa sebagai calon generasi penerus bangsa.

d. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.