

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung proses keberhasilan pembangunan suatu negara, dengan sistem pendidikan yang baik dapat mendorong suatu negara menjadi negara yang maju. Sebagaimana pepatah "pendidikan adalah pintu dan jendelanya dunia", dengan pendidikan akan membuka wawasan dan cara pandang sebuah negara dalam proses pembangunan nasionalnya. Pendidikan telah dilaksanakan semenjak adanya manusia, pada hakekatnya pendidikan merupakan serangkaian peristiwa yang kompleks yang melibatkan komponen antara lain: tujuan, peserta didik, pendidik, isi/bahan, cara/metode, dan situasi/lingkungan. Hal ini telah ditegaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab III pasal 4 ayat 6 bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan (2003:7). Peran ketiga "pelaku" pendidikan mempunyai andil yang penting dan menentukan dalam proses pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20 tahun 2003:6).

Pencapaian tujuan pendidikan nasional bukanlah hal yang mudah bagaikan membalik telapak tangan. Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai apabila unsur proses pembelajaran terpenuhi. Menurut Sudjana (2001:2) unsur proses pembelajaran tersebut adalah guru (pendidik), siswa (peserta didik), kurikulum, pengajaran, tes, dan lingkungan siswa yang sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai seorang yang profesional di bidang pendidikan, mempunyai tanggung jawab besar terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Berdasarkan tanggung jawab yang dipikulnya, maka guru perlu secara terus menerus berupaya meningkatkan motivasi, peran serta dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Upaya meningkatkan motivasi, peran serta dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sikap kreativitas guru, apalagi dalam mata pelajaran IPS yang memiliki materi yang cukup banyak dan kompleks.

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar. IPS mempunyai peranan yang penting bagi siswa dalam memposisikan dirinya dalam berinteraksi baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. IPS berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Dengan kata lain IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial (Hidayati, 2008:1-12).

Berdasarkan uraian di atas IPS memiliki peran sangat penting, namun demikian IPS masih menjadi mata pelajaran yang “di nomor duakan” bagi kebanyakan siswa. Kita sering menjumpai prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS nilainya rendah, terutama di sekolah dasar. IPS merupakan mata pelajaran yang sampai saat ini belum menjadi pelajaran yang di favoritkan seperti mata pelajaran IPA dan Matematika. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar dalam mata pelajaran IPS masih rendah, siswa dalam proses pembelajaran cenderung kurang termotivasi, kurang aktif, bahkan sering berbicara dengan teman sebangkunya.

Demikian juga yang terjadi di kelas IV A SD Negeri Klodangan Berbah Sleman, materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru tidak seluruhnya berhasil dikuasai oleh sebagian besar siswa. Dalam proses pembelajaran siswa cenderung kurang termotivasi, kurang aktif, bahkan sering bicara dengan teman sebangkunya. Apabila guru memberikan pertanyaan siswa tidak mempunyai keberanian untuk menjawab secara individu sehingga siswa akan menjawab bersama-sama. Siswa hanya akan menjawab pertanyaan apabila ditunjuk oleh guru. Apabila guru memberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat tentang materi yang telah disampaikan siswa cenderung berbisik-bisik dengan teman sebangkunya bahkan sebagian besar hanya diam saja. Selain itu dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Disamping media pembelajaran yang kurang bervariasi, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran

cenderung menggunakan metode ceramah karena dengan metode ini dianggap siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru.

Upaya untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IVA SDN Klodangan Berbah Sleman dalam pembelajaran IPS sudah dilakukan guru dengan berbagai macam cara, seperti memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mengemukakan gagasan, serta mendesain pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok. Namun demikian, hasil pembelajaran IPS pada Ulangan Kenaikan Kelas Semester II Tahun Pelajaran 2010/2011 belum begitu memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai IPS yang hanya 62,27 berada pada urutan ke-4 setelah Matematika (rata-rata 71,89), Ilmu Pengetahuan Alam (rata-rata 68,83), dan Bahasa Indonesia (rata-rata 67,58).

Bertolak dari semua hal di atas maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sikap kreativitas guru untuk menciptakan suasana proses pembelajaran yang kondusif dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, peran serta, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Anita Lie (2002:8) salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan diantaranya adalah mendorong tumbuhnya tanggung jawab sosial dan individual siswa, mendorong peningkatan dan kegairahan belajar siswa, mendorong tumbuhnya sikap kesetiakawanan dan keterbukaan diantara siswa.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe TGT (Teams Games Tournamentst). Menurut Robert E. Slavin (1995: 84-93) model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Tipe TGT yang menggunakan model permainan akan lebih menarik dan menyenangkan siswa dikarenakan sesuai dengan karakteristik siswa SD (dalam hal ini siswa kelas IV A) yang masih cenderung senang bermain dengan teman sebayanya. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan permainan akan mengubah proses pelaksanaan pembelajaran IPS yang biasanya siswa cenderung kurang termotivasi, kurang aktif, bahkan sering bicara dengan teman sebangkunya akan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar, siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, akan terjalin komunikasi yang baik antara sesama siswa dan antara guru dengan siswa sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

Prestasi belajar siswa akan meningkat karena dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, guru menjadi koordinator dan pembimbing siswa saat proses pembelajaran, maka akan terjadi interaksi yang kondusif antara guru

dengan siswa sehingga diharapkan tidak ada rasa takut siswa dalam bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari. Selain itu dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui siswa selama proses pembelajaran. Tahap awal guru memberikan suatu materi kemudian siswa dikelompokkan dalam suatu kelompok belajar. Kelompok belajar ini akan membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan tugas. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar proses pembelajaran tidak membosankan. Turnamen akan membuat siswa mempersiapkan dirinya semaksimal mungkin dalam menguasai materi sehingga siswa akan menjadi yang terbaik dalam turnamen dan mendapatkan penghargaan.

Berdasar uraian di atas maka peneliti akan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournamentst (TGT) pada siswa kelas IVA SD Negeri Klodangan Berbah Sleman .

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Prestasi siswa dalam mata pelajaran IPS masih rendah.
2. Siswa dalam proses pembelajaran cenderung kurang termotivasi, kurang aktif, bahkan sering bicara dengan teman sebangkunya.

3. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah.
4. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah sehingga kurang bervariasi.

#### C. Batasan Masalah

Sesuai uraian identifikasi masalah di atas terdapat permasalahan yang kompleks. Sehingga tidak semua masalah akan diteliti. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penelitian ini akan dibatasi pada: upaya meningkatkan prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada siswa kelas IVA SD Negeri Klodangan Berbah Sleman.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

”Bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri Klodangan Berbah Sleman?”

#### E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah: Meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri Klodangan Berbah Sleman melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritik

Hasil penelitian ini dapat memberikan wacana dan pemahaman yang jelas tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sehingga dapat memberikan inovasi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Guru/Peneliti

- a) Memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang kondusif dan efektif.
- b) Kesalahan dalam proses pembelajaran akan cepat diketahui dan di perbaiki sehingga kesalahan tidak berlarut-larut.
- c) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Siswa

- a) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan bermakna.
- b) Meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

#### c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang nyata bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran yang berimplikasi pada kemajuan sekolah dan peningkatan kualitas pendidikan.



## G. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Prestasi belajar IPS adalah perubahan yang terjadi atau tercapai dalam proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya melalui proses kegiatan belajar. Tingkatan perubahan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai prestasi belajar IPS.
2. IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.
3. Pembelajaran kooperatif berhubungan dengan proses belajar yang dilakukan siswa secara bersama-sama melalui komunikasi interaksi dengan dipimpin oleh seorang pemimpin untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Komponen-komponen

dalam TGT menurut Robert E. Slavin meliputi presentasi kelas, belajar tim, turnamen, permainan dan penghargaan.