

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan mengembangkan kurikulum baru yaitu, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum dapat dilaksanakan dengan baik jika ada kerjasama dari berbagai pihak, yaitu pemerintah, kepala sekolah, guru, komite sekolah dan juga orang tua siswa. Guru merupakan komponen pembelajaran yang berperan sebagai pelaksana dan penggerak kegiatan pembelajaran. Guru mempunyai peranan yang sangat penting terhadap terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa ketujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Agar kegiatan pembelajaran berlangsung dan berhasil dengan sukses, maka guru harus merancang pembelajaran secara baik, dalam arti dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, karakteristik siswa, guru merumuskan tujuan, menetapkan materi, memilih metode dan media, dan evaluasi pembelajaran yang tepat dalam rancangan pembelajarannya serta mempersiapkan ruang belajar yang nyaman dan kondusif.

Namun selama ini, guru kurang memperhatikan pelaksanaan pembelajarannya, banyak guru yang dalam melaksanakan pembelajaran tidak membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), guru hanya mengajar di kelas secara spontan tanpa ada perencanaan terlebih dahulu, guru belum menggunakan metode yang tepat dan menarik, serta belum menggunakan alat peraga yang sesuai. Hal tersebut

membuat siswa kurang dapat menerima materi pelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi rendah.

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran IPS. Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mentransfer sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka kepada siswa, melainkan terletak pada upaya agar siswa mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran IPS diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa. Kegiatan pembelajaran seperti ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa agar potensi dalam diri siswa dapat berkembang dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Penekanan pembelajaran tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik.

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah hasil belajar. SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta, telah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk sebagian besar mata pelajaran adalah 70. Hasil observasi pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan tahun ajaran 2011–2012 menunjukkan bahwa pada ulangan semester gasal yang dilakukan bulan desember 2011 nilai rata-rata hasil belajar untuk mata pelajaran Matematika 65, PKn 70, B.Indonesia 71, IPA 68, IPS 61. Berdasarkan hasil

observasi tersebut hasil belajar siswa yang paling rendah adalah pada mata pelajaran IPS yaitu 61. Nilai tersebut belum dapat mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Rendahnya hasil belajar IPS di kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta dikarenakan guru mata pelajaran IPS tidak menggunakan metode atau pun media pembelajaran, serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa aktif dan kreatif. Namun kegiatan pembelajaran masih didominasi guru.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS, metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah, sehingga siswa cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran dan membuat siswa merasa cepat bosan karena aktivitas siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru dan mencatat materi pelajaran yang telah ditulis oleh guru di papan tulis. Sedangkan media yang digunakan oleh guru adalah papan tulis, guru menulis di papan tulis materi pelajaran yang ada di buku paket, kemudian siswa menyalinnya di buku tulis. Dalam mencatat materi pelajaran di papan tulis, guru tidak melibatkan siswa, tidak ada komunikasi dua arah sehingga anak tidak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dan mengungkapkan pendapatnya. Cara belajar seperti itu membuat siswa merasa jenuh dan lelah karena kegiatan mereka hanyalah mencatat materi pelajaran yang cukup banyak, sehingga siswa cenderung kurang memahami konsep materinya. Sebagai contoh pada materi sumber daya alam dan persebarannya, siswa kurang memahami makna belajar materi tersebut. Sebagian besar siswa belum paham

benar tentang materi tersebut karena pokok bahasan yang dipelajari banyak. Materi sumber daya alam dan persebarannya adalah materi yang membutuhkan pemahaman secara konkret tentang seluk beluk berbagai keanekaragaman sumber daya yang ada di Indonesia yang sebenarnya setiap hari telah siswa temui dalam kehidupannya sehari-hari. Akan tetapi, guru cenderung mengajar belum memberikan contoh konkret ke anak dan hanya dalam bentuk cerita, tidak mengajak anak untuk membahas berbagai keanekaragaman sumber daya alam serta persebarannya secara berkelompok.

Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah, sehingga siswa cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran dan membuat siswa merasa cepat bosan karena aktivitas siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru dan mencatat materi pelajaran yang telah ditulis oleh guru di papan tulis. Sedangkan media yang digunakan oleh guru adalah papan tulis, guru menulis di papan tulis materi pelajaran yang ada di buku paket, kemudian siswa menyalinnya di buku tulis. Dalam mencatat materi pelajaran di papan tulis, guru tidak melibatkan siswa, tidak ada komunikasi dua arah sehingga anak tidak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dan mengungkapkan pendapatnya. Cara belajar seperti itu membuat siswa merasa jenuh dan lelah karena kegiatan mereka hanyalah mencatat materi pelajaran yang cukup banyak, sehingga siswa cenderung kurang memahami konsep materinya. Sebagai contoh pada materi sumber daya alam dan persebarannya, siswa kurang memahami makna belajar materi tersebut. Sebagian besar siswa belum paham benar tentang materi tersebut karena pokok bahasan yang dipelajari banyak. Materi sumber daya alam dan

persebarannya adalah materi yang membutuhkan pemahaman secara konkret tentang seluk beluk berbagai keanekaragaman sumber daya yang ada di Indonesia yang sebenarnya setiap hari telah siswa temui dalam kehidupannya sehari-hari. Akan tetapi, guru cenderung mengajar belum memberikan contoh konkret ke anak dan hanya dalam bentuk cerita, tidak mengajak anak untuk membahas berbagai keanekaragaman sumber daya alam serta persebarannya secara berkelompok.

Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS maka masalah ini harus ditangani dengan mencari model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru sebagai pengajar dan fasilitator yang mampu melakukan pembelajaran menyenangkan sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal. Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu karena pembelajaran kooperatif didasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerjasama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT), merupakan tindakan pemecahan masalah yang ditetapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta. Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *Team Game Tournament* (TGT) dengan

menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis atau kelompok sosial lainnya. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siswa mempelajari dan berlatih untuk materi, melengkapi sumber kerja, saling bertanya, membahas masalah serta mengerjakan latihan.

Model pembelajaran ini dipilih karena mempunyai keunggulan dalam pembelajaran karena model ini memberikan kesempatan pada anak untuk saling bekerjasama dengan teman baik dalam belajar ataupun dalam memecahkan suatu masalah, dengan bekerja sama mereka dapat saling bertukar pendapat, saling bertanya jawab dengan teman tentang materi yang belum dipahaminya dengan bahasa mereka yang tentunya dapat lebih mudah untuk dipahami oleh mereka.

Sesuai dengan karakteristik siswa karena sebagian besar cara mereka bergaul dengan teman adalah dengan cara berkelompok, mereka tidak malu dan ragu untuk mengungkapkan pendapatnya kepada teman, mereka juga tertarik untuk berkompetisi dalam proses belajarnya dan sangat antusias dalam menjawab sejumlah pertanyaan jika pertanyaannya dalam bentuk kuis. Hal ini sesuai dengan pendapat Siti Partini Suardiman (2006: 124), menurutnya beberapa karakteristik siswa kelas tinggi yakni kelas IV diantaranya timbul minat pada mata pelajaran khusus, suka membentuk kelompok sebaya, masih ingin tahu dan ingin belajar, anak memandang nilai sebagai ukuran mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Dalam penelitian ini, materi yang akan diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* adalah tentang perkembangan teknologi. Dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya diharapkan informasi dan pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi semakin luas dan kompleks dan bukan hanya sekedar hafalan tapi sebuah pemahaman yang nantinya akan melekat dalam pikiran anak. sehingga saat diadakan penilaian diharapkan semua siswa akan memperoleh hasil yang memuaskan. Dengan adanya *game* dalam bentuk soal-soal mengenai materi pelajaran yang telah diajarkan, diharapkan anak akan lebih bersemangat dalam mempelajari materi tersebut karena mereka berharap dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan benar dan memenangkan *game* tersebut karena anak-anak cenderung lebih menyukai permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget yang dikutip oleh Asri Budiningsih (2005: 37-40) bahwa karakteristik anak SD antara lain memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang bermain atau suasana yang menggembirakan, mengatur dirinya sendiri, mengeksplorasi situasi sehingga suka mencoba-coba, memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi, tidak suka mengalami kegagalan, akan belajar efektif bila anak merasa senang dengan situasi yang ada, belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang anak bisa pada temannya. Untuk itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul “ Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta Tahun Ajaran 2011-2012“.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan antara lain:

1. Metode pembelajaran IPS yang digunakan selama ini kurang melibatkan siswa agar aktif selama proses pembelajaran
2. Hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS masih rendah
3. Kondisi pembelajaran IPS masih ditekankan pada aspek pengetahuan dan kurang mengacu pada keterlibatan siswa dalam proses belajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti menitikberatkan pada permasalahan nomor satu dan tiga.

D. Rumusan Masalah

Dilihat dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana meningkatkan proses dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran IPS SD untuk meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa:

- a) Melatih siswa untuk bekerja sama, mengungkapkan pendapat, dan menghargai pendapat teman.
- b) Memberdayakan potensi siswa terkait dengan kerjasama dan menjalin interaksi antara siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta.

b. Bagi guru:

Memberikan gambaran kepada guru IPS dalam merancang pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan.

c. Bagi peneliti:

Memberikan pengetahuan, pengalaman dan juga referensi bagi peneliti melalui penelitian ini yaitu dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam materi pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).