

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal utama dalam kehidupan umat manusia. Melalui pendidikan, transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi dapat berlangsung secara berkesinambungan dari generasi ke generasi menuju peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pemerintah senantiasa berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum sehingga memiliki fleksibilitas terhadap kepentingan kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK). Kurikulum 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberikan kesempatan lebih luas kepada sekolah untuk merancang dan melaksanakan pendidikan berbasis kompetensi menuju kemandirian. Keluaran yang dihasilkan diharapkan memiliki kompetensi dan *life skill* memadai sehingga memberi kontribusi optimal bagi kemajuan bangsa di masa mendatang.

Transformasi dalam segala bidang yang terjadi dalam kehidupan berbangsa perlu disikapi. Pendidikan sebagai sebuah proses memiliki peran untuk memberikan kontribusi yang strategis untuk mempersiapkan siswa menghadapi transformasi-transformasi yang ada. Untuk itulah, sedini mungkin hal-hal tersebut perlu ditopang dengan pendidikan yang berkualitas, dalam hal ini memperbaiki pembelajaran yang dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter bangsa dalam proses pelaksanaannya.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk menghantarkan peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Sekolah juga dipercayai sebagai satu-satunya cara agar manusia pada zaman sekarang dapat hidup mantap di masa yang akan datang. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di kelas.

Pembelajaran di sekolah terdapat beberapa faktor yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran adalah faktor (pendidik, peserta didik, ketenagaan lainnya), tujuan belajar, materi atau bahan ajar, fasilitas, sarana, dan alat-alat bantu pelajaran (Sudjana, 2001: 5).

Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam memilih metode dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga kurang dapat dipahami.

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran IPS,

pada umumnya siswa kurang terlibat secara aktif. Hal ini disebabkan karena metode dan pendekatan yang digunakan guru kurang mendorong siswa untuk belajar secara kondusif. Guru cenderung lebih banyak ceramah dan kurang variatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran bersifat abstrak dan teoritis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan akan menimbulkan kejenuhan terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Sebagai satuan pendidikan SD N Baciro juga memiliki permasalahan terkait dengan pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas IIIA, dari hasil pengalaman dan pengamatan peneliti, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS terdapat beberapa permasalahan. Masalah yang paling mendasar yang dikeluhkan oleh siswa adalah siswa merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, karena aktivitas siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa peran yang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan (1) rendahnya minat siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran IPS, ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang cenderung bermain-main sendiri saat proses pembelajaran berlangsung (2) rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep materi pelajaran IPS yang diajarkan, ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Siswa belum mampu memenuhi batas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai ulangan semester dua tahun ajaran 2010/2011 pada mata pelajaran IPS, dari 16 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sejumlah 9 siswa (56,25%) . Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45,00 dan nilai tertinggi

adalah 92,00. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 61,09. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru, nilai rata-rata ini masih berada dibawahnya atau belum mencapai KKM yang telah ditetapkan tersebut. Guru menetapkan KKM pada mata pelajaran IPS sebesar 65,00. Jika dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lain, mata pelajaran IPS memperoleh nilai yang tergolong rendah selain matematika. Nilai rata-rata hasil ulangan semester dua tahun ajaran 2010/2011 dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Nilai Rata-Rata Hasil Ulangan Semester 2 Tahun Ajaran 2010/2011**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Nilai Rata – rata</b>
PKn	71,87
Bahasa Indonesia	74,12
IPA	73,50
IPS	61,09
Matematika	57,81

Disamping prestasi belajar siswa yang rendah, peneliti masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Penggunaan metode ceramah tidak menekankan siswa aktif, karena siswa cenderung hanya memiliki pengetahuan yang abstrak dan tidak memberikan pengalaman secara langsung, Hal ini menyebabkan siswa kurang mampu memahami konsep-konsep materi IPS. Sedangkan penggunaan metode diskusi hanya melibatkan beberapa anak saja yang aktif, terutama anak-anak yang pandai.

Pada dasarnya SD N Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta sudah memiliki kurikulum pembelajaran tematik untuk kelas I sampai dengan kelas III. Dalam

pelaksanaannya masih terpisah seperti pembelajaran mata pelajaran, tetapi masih mempunyai keterkaitan jaringan antartema. Hal ini dikarenakan buku paket, buku penilaian, dan buku laporan pendidikan yang digunakan masih terpisah-pisah tiap mata pelajaran. Oleh karena itu peneliti dalam melakukan penelitian di SD N Baciro hanya mengambil mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti sekaligus sebagai guru kelas menyadari perlunya melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang dirasa akan dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS dengan mendorong terciptanya keterlibatan aktif semua siswa dalam kelas serta terjadinya interaksi yang positif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif diharapkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar. Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok.

Tentunya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik serta materi ajar. Hal ini sejalan pula dengan tingkat perkembangan anak usia sekolah dasar yang senang

belajar sambil bermain, serta memiliki rasa ingin tahu yang besar. TGT juga merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, didalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game/turnamen. Oleh karena itu siswa diharapkan akan merasa senang dengan model pembelajaran tersebut.

Melalui model pembelajaran ini, proses belajar akan sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa karena dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan pembelajaran IPS, khususnya di kelas IIIA SD N Baciro. *Games-tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berkompetisi dalam meningkatkan prestasi belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ia akan merasa senang dan gembira mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut diharapkan akan membuat prestasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan komponen di atas bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa untuk aktif, kompetitif, dan kreatif serta menjunjung tinggi sportifitas dengan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran IPS yang cenderung terdiri atas konsep-konsep abstrak dapat dipahami oleh siswa, mejadi lebih menarik dan bermakna dalam diri siswa. Disamping itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum pernah dilakukan di sekolah. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran tersebut.

Berpijak dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IIIA SD N Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat ditentukan identifikasi masalah dalam pembelajaran IPS di kelas IIIA SD N Baciro sebagai berikut :

1. Pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered).
2. Metode yang digunakan oleh guru belum bervariasi.
3. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
4. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah
5. Model pembelajaran tipe TGT belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran IPS

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini hanya difokuskan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS di kelas IIIA SD N Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimanakah penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IIIA SD N Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IIIA SD N Baciro melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT)

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis :

- a. Memperkaya khasanah ilmu pendidikan yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran yang tepat bagi siswa.
- b. Meningkatkan kreatifitas seorang pendidik dalam memberikan model pembelajaran bagi peserta didiknya sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima penjelasan atau pengetahuan yang diberikan oleh pendidik (guru) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Secara Praktis :

###### a. Bagi guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh rekan kerja untuk mencoba menerapkan dalam pembelajaran IPS.



b. Bagi siswa

Dengan penelitian ini diharapkan konsep-konsep IPS mudah dikuasai dan bermakna bagi siswa, sehingga prestasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS meningkat.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi, bahan pertimbangan dan wacana dalam penyempurnaan kurikulum khususnya untuk sekolah dasar.