

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mutu pendidikan merupakan fokus perhatian dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga pendidikan harus benar-benar diarahkan dan ditingkatkan kualitasnya untuk menghasilkan manusia yang profesional dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan baik oleh pemerintah, sekolah/lembaga pendidikan maupun masyarakat, diantaranya dilakukan upaya-upaya inovasi dibidang pendidikan dalam pembelajaran.

Di sekolah dasar (SD) terdapat berbagai macam mata pelajaran dimana dari berbagai mata pelajaran tersebut, terdapat salah satu mata pelajaran yang mempunyai nilai strategis dan penting dalam mempersiapkan manusia unggul yang didalamnya terdapat materi yang dapat mendidik siswa akan nilai-nilai kebhinekaan bangsa, agama, budaya, peradaban dunia, mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan terhadap lingkungan serta menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia. Mata pelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut yakni Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Mempelajari pelajaran IPS dapat mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi pada masyarakat dan dapat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi serta terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat di lingkungan sekitarnya.

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Pada prakteknya didalam proses pembelajaran, terkadang hal tersebut belum bisa berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan karena adanya hambatan-hambatan. Salah satu hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan metode yang efektif, menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Secara umum pembelajaran IPS masih disampaikan oleh guru secara konvensional atau ceramah dan diskusi saja. Kebanyakan guru masih mendesain siswa untuk mengingat dan menghafal seperangkat fakta yang

diberikan oleh guru, seolah-olah guru adalah sumber utama pengetahuan atau biasa disebut dengan *teacher centre* di mana pembelajaran berpusat pada guru saja. Beberapa guru memberikan alasan belum mengetahui banyak model atau metode pembelajaran yang dianggap menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS, itupun hanya sekedar mengetahui saja tetapi belum mencobanya dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Seperti halnya di SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat, dari hasil pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi ditemukan bahwa guru terlihat belum menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan sedikit sekali melibatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Teknik pembelajaran seperti itu tentu saja mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran bersifat monoton dan siswa cenderung pasif.

Pembelajaran yang monoton dan pasif tersebut dapat menimbulkan kebosanan pada siswa dan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang pada akhirnya dapat berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa. Selain itu data juga diperkuat dari hasil dokumentasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat yang mengatakan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanya seperti itu-itu saja atau kurang

menyenangkan karena setiap pelajaran siswa hanya memperhatikan guru dalam menyampaikan materi saja tanpa disuruh melakukan tindakan sehingga siswa sering merasa bosan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, guru dalam pembelajaran IPS masih didominasi oleh ceramah, terfokus pada buku teks dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai hasil ulangan tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia serta Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai oleh siswa kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat tahun pelajaran 2014/2015, yang dikutip dari daftar nilai atau catatan wali kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat. Dalam rekapitulasi nilai tersebut, pencapaian KKM sebesar 70. Dari 40 siswa hanya 22 siswa yang memperoleh nilai 70-100, sedangkan sisanya 18 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, hanya 55% saja yang mampu mendapatkan nilai 70-100¹.

Meskipun masalah pendidikan begitu kompleks, namun pada akhirnya dalam kondisi tertentu semua itu akan bermuara pada peranan guru dalam menarik semua komponen pendidikan secara harmonis, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Masalah tersebut menuntut guru untuk dapat menyajikan mata pelajaran IPS dengan kreatif serta dapat mengolah pembelajaran menjadi

¹ Daftar Nilai Hasil Belajar Kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat Tahun ajaran 2014/2015

lebih menarik, menantang dan menyenangkan sehingga dapat menghilangkan kebosanan siswa dan menambah minat, perhatian, dan keaktifan siswa yang pada hakekatnya memang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Rendahnya kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar lebih dominan disebabkan karena kurang terpantaunya model pembelajaran di dalam kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memilih metode pembelajaran yang tepat yang pada akhirnya dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuannya.

Selain memilih model pembelajaran yang tepat, guru juga harus mempertimbangkan berbagai faktor yang berasal dari siswa karena di dalam proses pembelajaran siswa bertindak sebagai subjek pembelajaran. Di dalam suatu kelas kita mengenal adanya perbedaan individu di mana setiap individu mempunyai kemampuan potensial (seperti bakat dan intelegensi) yang berbeda antara satu dengan lainnya. Apa yang dapat dipelajari seorang siswa dengan cepat, belum tentu dapat dipelajari oleh siswa lain dengan cara yang sama. Dari perbedaan tersebut menyebabkan adanya kebutuhan yang berbeda dari masing-masing siswa.

Dalam proses pembelajaran pada umumnya perbedaan individu kurang begitu diperhatikan oleh sebagian besar guru. Semua siswa dalam satu kelas dianggap memiliki kebutuhan yang sama sehingga guru pun

memperlakukan mereka dengan cara yang sama pula. Sudah seharusnya perbedaan individu perlu mendapat perhatian yang cukup. Adanya pemberian perhatian tersebut, bukan berarti pembelajaran hanya memperhatikan pada kepentingan individu semata melainkan diperlukan adanya alternatif pembelajaran yang memungkinkan tercapainya kebutuhan individu siswa.

Terkait dengan belum optimalnya aktifitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat, maka peneliti berupaya untuk menerapkan model pembelajaran kelompok dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat sebagai alternatif terciptanya pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran kelompok yang dimaksud adalah *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif) yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan.

Salah satu tipe model *Cooperative Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS adalah *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini dikarenakan TGT memang dirancang untuk materi yang bersifat penguasaan konsep atau yang bersifat literatur.

Melalui tipe TGT ini, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam belajar karena proses belajar siswa melalui beberapa tahap kejenuhan. Selain itu tipe TGT ini dapat mengatasi kelemahan siswa karena setiap siswa diberikan kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi

sisial dengan temannya. Tentunya bimbingan guru dalam melakukan tahap demi tahap akan menambah motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tergerak untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Penelitian ini mengkaji hasil belajar IPS, maka yang menjadi area adalah pembelajaran IPS kelas V di SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat. Adapun fokus dari penelitian yang teridentifikasi antara lain:

1. Hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat masih rendah.
2. Kurang efektifnya pembelajaran IPS di kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat yang masih satu arah.
3. Adanya kendala siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPS karena metode mengajar yang kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam

pembelajaran IPS Kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat dan materi yang disampaikan adalah Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi area dan fokus penelitian, serta pembatasan fokus masalah, maka permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- a. “Apakah hasil belajar IPS dapat ditingkatkan melalui model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat?”
- b. “Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat?”

E. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang cara menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Meningkatkan kerja sama antar siswa, dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya, meningkatkan keaktifan dan inovasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS.

b. Bagi guru

Tersusunnya prosedur pembelajaran IPS dengan penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar.

c. Bagi sekolah dasar

Sebagai acuan untuk SD dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan yang dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran IPS.

d. Bagi peneliti

Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan menambah wawasan pengetahuan peneliti, sebagai bahan untuk memperluas peneliti.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya agar menghasilkan karya ilmiah yang lebih baik.