

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang dasar – jenjang perguruan tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini penting diajarkan, karena mampu memberikan pemahaman mengenai kehidupan sosial seperti sejarah, kebudayaan, dan seputar lingkungan hidup berasyarakat kepada siswa. Melalui pelajaran ini, siswa diajarkan untuk mengkaji berbagai macam fakta, peristiwa, generalisasi dan konsep yang berkaitan dengan seputar isu sosial. Siswa diarahkan agar kelak menjadi warga negara Indonesia yang memiliki rasa tanggung jawab, demokratis, dan cinta damai dalam ranah internasional. Selain itu, pembelajaran IPS yang dilakukan guru bertujuan menanamkan sekaligus memupuk sikap saling menghormati, toleransi terhadap agama, suku, budaya dan bangsa-bangsa yang berbeda.

Menurut pendapat dari Winaputra dkk pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran IPS cenderung bertipe ekspositoris dengan menitik beratkan kepada keaktifan dari gurunya. Hal ini karena IPS bertujuan untuk memberikan bekal kepada siswa agar bisa mengembangkan nalar namun dari aspek nilai dan moral yang diterima siswa berupa informasi dan pengetahuan hasil dari menghafal. Siswa dilatih agar dapat

mencari, menemukan, dan menyelesaikan masalah agar mempunyai bekal keterampilan di lingkungannya.¹

Belajar adalah kegiatan interaksi antara siswa dan guru dengan lingkungan belajarnya. Selama proses pembelajaran sering kali dijumpai bermacam-macam masalah baik itu dari guru maupun dari siswa. Masalah belajar dapat berasal dari dua faktor yaitu dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal berarti masalah yang berasal dari dalam diri siswanya. Contohnya seperti siswa tidak aktif belajar, tidak mau bertanya kepada guru meskipun tidak bisa, merasa malu, dan tidak berani mengungkapkan pendapatnya di depan kelas. Sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan yang berisik, kurangnya fasilitas belajar, perubahan kurikulum dan kebijakan.

Berdasarkan data dari hasil observasi di kelas IV MI Thoriqul ulum Sajen Pacet, yang berjumlah 22 siswa, peneliti mengamati bahwa selama ini proses pembelajaran siswa pada pembelajaran IPS kelas IV MI Thoriqul ulum tahun pelajaran 2018/2019 cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga kegiatan siswa sebatas mendengarkan guru di depan kelas dengan seksama. Sumber belajar berasal dari guru dan buku yang membuat siswa susah menangkap materi pembelajaran dengan maksimal sehingga nilai-nilai siswa rendah. Selain itu ada juga permasalahan yang dihadapi oleh guru seperti siswa yang suka rebut di kelas, berbicara dengan temannya, membuat pembelajaran berjalan tidak sehat dan siswa kurang paham dan

¹ Winataputra, Udin, and Dkk, *Materi Dan Pembelajaran IPS SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal 6.

pasif. Ditambah lagi siswa malas mencatat materi yang disampaikan oleh guru karena terlalu banyak padahal materi itu adalah penting untuk belajar. Hal ini membuat guru mengalami kesulitan mengelola kelas tersebut.

Dampak dari hal tersebut tercerminkan dalam nilai dari mata pelajaran IPS siswa kelas IV MI Thoriqul ulum semester II tahun pelajaran 2018/2019 untuk materi koperasi dengan KKM 7.0 dari 22 siswa hanya 10 siswa yang sudah tuntas sedangkan sisanya 12 siswa belum tuntas. Untuk nilai terendahnya 50 sedangkan tertingginya adalah 72, persentase ketuntasan mencapai 45%. Setelah melihat data tersebut perlu adanya tindakan yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa supaya lebih menguasai materi dan menjadi bekal untuk masa depannya baik pada jenjang yang lebih tinggi maupun kehidupan sehari-hari.

Dari permasalahan tersebut peneliti bersama teman sejawat ingin melakukan perbaikan terhadap pembelajaran IPS dengan cara memberikan inovasi pembelajaran dengan tujuan adanya peningkatan motivasi dari siswa, guru menjadi aktif dan kreatif supaya keaktifan dan nilai belajar siswa meningkat. Karena IPS adalah mata pelajaran yang penting bagi perkembangan sosial siswa, maka masalah hasil belajar dan keaktifan ini menjadi penting untuk segera diselesaikan. Setelah mencari berbagai macam pendekatan pembelajaran untuk mengatasi masalah ini, model pembelajaran tipe *Team Game Turnament* (TGT) bisa menjadi solusinya.

Pendekatan tipe TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menumbuhkan semangat belajar siswa dengan cara mengajak mereka

supaya aktif dalam belajar dan mau bersain secara sehat. TGT bisa menumbuhkan rasa kegembiraan bagi siswa karena siswa bermain dalam turnamen mencoba terbaik. Hamdani berpendapat bahwa pendekatan TGT merupakan pendekatan yang bersifat kooperatif karena mengandung unsur kerjasama, permainan, dan aktifitas siswa tanpa perbedaan status sehingga mampu meningkatkan kerjasama, tanggung jawab, dan persaingan yang sehat.²

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menarik minat belajar siswa. Karena model ini bisa menjadikan siswa tidak jenuh dan bosan pada pembelajaran yang berlangsung mengingat ada unsur permainan dan kompetensi pengetahuan. Selain itu target utamanya adalah minat belajar dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS materi koperasi meningkat. Dari berbagai mcm alasan diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “***Penggunaan Model Tipe Team GamesTurnament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Dikelas IV MI Thoriqul ulum Sajen Pacet Mojokerto***”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belaja.siswa pada

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal 92.

pembelajaran IPS materi koperasi di kelas IV MI Thoriqul ulum Sajen Pacet Mojokerto?

2. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, Penelitian ini bertujuan

1. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Koperasi menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)
2. Dengan penerapan model pembelajaran TGT diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa manfaat yang akan berguna bagi dunia pendidikan, beberapa manfaat penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi peran dalam ranah pemikiran kepada kalangan intelektual dan pemikir yang berjuang di ranah pendidikan secara signifikan dan maksimal. Dengan harapan senantiasa memberikan sumbangsih pada khasanah ilmu pengetahuan secara khusus yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPS Tidak terlepas dari itu, skripsi ini diharapkan mampu menjadi

referensi bagi peneliti dengan tema yang sama yang berkaitan dengan penggunaan metode *Team-Games-Tournament (TGT)*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan bisa membuat siswa menjadi semakin termotivasi dalam belajarnya, meningkatkan kerjasama, bersosialisasi sehingga hasil belajarnya bisa meningkat berkat penggunaan metode *Team-Games-Tournament (TGT)*.

b. Bagi Guru

Penelitian bisa menjadi referensi bagi guru IPS untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV MI pada mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya yang sesuai.

c. Bagi sekolah

Adanya kiprah peningkatan hasil belajar yang bisa berdampak pada peningkatan prestasi siswa dan profesionalisme guru sehingga kualitas dari sekolah tersebut juga meningkat merupakan kontribusi yang secara nyata dapat terlihat.

d. Bagi peneliti

Peneliti menjadi ikut berkontribusi memajukan pendidikan di Indonesia, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan metode pembelajaran.

E. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Penelitian ini sengaja dibatasi oleh peneliti agar bisa fokus pada lingkup tertentu berupa seputar penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi Koperasi di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Thoriqul Ulum Desa Sajen Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto

F. PENELITIAN TERDAHULU

Dalam hal ini peneliti menampilkan tiga penelitian terdahulu yang akan dijadikan perbandingan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang dimaksud antara lain :

Nama Tahun	Judul Penelitian	Jenis penelitian	Pesamaan perbedaan	Hasil penelitian	Orisinalitas penelitian
Indra Mugas 2014	Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Power point Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V C SD Islam Hidayatullah Kota Semarang. ³	Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	Persamaan penelitian ini adalah sama dalam variable penelitian yaitu model pembelajaran TGT, metode penelitian, mata pelajaran, dan jenjang sekolah. Perbedaanya penelitian ini menggunakan power point dalam menerapkan model pembelajaran TGT	Berdasarkan hasil yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat peningkatan dalam penerapan Model Pembelajaran TGT Dengan Media Power point pada pembelajaran IPS.	berfokus pada peningkatan aktivitas belajar pada materi koperasi
Dewi Utari	Pengaruh Model Pembelajaran	jenis penelitian dengan	Persamaan dari penelitian ini adalah metode	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat	menggunakan metode penelitian

³ Indra Mugas, *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas V C SD Islam Hidayatullah Kota Semarang*, Skripsi S1 PGSD Fakultas Tarbiyah, (Semarang : UNNES, 2014)

2016	Kooperatif Tipe Number Head Together Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 6 Metro Barat. ⁴	eksperimen yang menggunakan desain penelitian non-equivalent control group design	pembelajaran Kooperatif, jenjang kelas, dan mata pelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian yang digunakan dipenelitian ini adalah kuantitatif, variabel terikatnya adalah hasil belajar	pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Number Head Together</i> terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.	PTK untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koperasi
Sri Wilujeng 2013	<i>Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT).</i> ⁵	Penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus.	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan model TGT, tingkat kelas yang sama, menargetkan aktifitas belajar dan metode penelitian yang digunakan. Perbedaan dari penelitian ini adalah mata pelajaran penelitian ini matematika yang ditingkatkan.	hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dan meningkatkan performansi guru di SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012	penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS dengan materi koperasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penerapan model pembelajaran TGT dengan tujuan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan dibatasi pada materi koperasi di kelas IV. Sehingga tidak ada kesamaan secara spesifik dengan penelitian sebelumnya.

⁴ Dewi Utari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 6 Metro Barat*, Skripsi S1 FKIP, (Lampung: UNILA, 2016)

⁵ Sri Wilujeng, *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)*, Jurnal EED 2 (1) September, (Semarang:UNS, 2013)