

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum pengetahuan sosial disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan pengetahuan sosial. Saat ini kesejahteraan bangsa tidak hanya bersumber pada sumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetapi bersumber pada modal intelektual, sosial dan kepercayaan (kredibilitas). Dengan demikian, tuntutan untuk terus menerus memutakhirkan pengetahuan sosial menjadi suatu keharusan. Pengembangan kurikulum pengetahuan sosial merespon secara positif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi serta tuntutan desentralisasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan relevansi program pembelajaran pengetahuan sosial dengan keadaan dan kebutuhan setempat.

Martorella (Solihatin, 2007: 14) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan pengembangan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Wachidi (2000: 47) merumuskan tujuan pokok dari pengajaran pengetahuan sosial, yaitu (a) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda-benda di sekitarnya, (b) memberikan

pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia yang lain, (c) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia sekitarnya, (d) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan alam sekitar, (e) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan tuhan.

Memperhatikan tujuan yang dikandung oleh mata pelajaran pengetahuan sosial maka seharusnya pembelajarannya di sekolah-sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi peserta didik. Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen, seperti guru, murid, bahan ajar dan sarana lain yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung.

Data yang diperoleh peneliti menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V rendah, berdasarkan ketuntasannya siswa belum dapat dikatakan tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila \geq (KKM) 65.

Tabel 1.1

Daftar Nilai Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD

Ngaglik, Sambu, Boyolali.

NO	NO.INDUK	NAMA SISWA	NILAI
1	1460	Diki Wahyu Adi S	53
2	1462	Mustofa	46
3	1464	Nurlaili	60
4	1469	Alfiah Ariyanti	60
5	1470	Anisa Nur Safitri	60
6	1471	Arif Sholeh S	73
7	1474	Fransiska Amanda	53
8	1475	Ariyani Hafidah L	60

9	1476	Anita Damayanti	66
10	1477	Yuliana Nur Janah	60
11	1478	Fahrul Rizky P	53
12	1481	Iswahyudi Dian S	60
13	1482	Muhammad Arifin	60
14	1483	Ismi Barokah	60
15	1485	Ratna Palupi	73
16	1486	Dewi Yuliawati	60
17	1508	Yesi Erawati	60
Jml	1018	Rata-rata	59,82

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri Ngaglik untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas dan perlu hafalan . Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 82,35 % hanya 17,65 % siswa yang telah memenuhi standar ketuntasan minimal. Dengan rata –rata kelas sebesar 59,82.

Dari uraian di atas dapat diasumsikan bahwa mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD). Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran pengetahuan sosial adalah disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran pengetahuan sosial dengan metode yang menarik, menantang dan menyenangkan. Para guru sering kali menyampaikan materi pengetahuan sosial apa adanya (konvensional), sehingga pembelajaran pengetahuan sosial cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa yang pada gilirannya prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Setidaknya ada tiga

indikator yang menunjukkan hal ini. Pertama, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Kedua, siswa kurang memiliki keberanian untuk merumuskan gagasan sendiri. Dan ketiga, siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman lainnya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar pengetahuan sosial yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari dengan baik. Belajar aktif membantu untuk mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikannya dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba ketrampilan-ketrampilan dan mengerjakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai (Silberman, 2001: 11).

Slavin (2008: 27), menyatakan bahwa berbagai jenis pembelajaran aktif diantaranya: *Student Teams Achievement Devisions (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Team Accelerated Instruction (TAI)* dan *CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)*.

Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru. Salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk semua

bidang studi, TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode yang sesuai dengan pokok bahasan ini.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (<http://www.scribd.com>).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) MATA PELAJARAN IPS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI NGAGLIK, SAMBI, BOYOLALP**”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi pada penggunaan metode *teams games tournament* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan sosial.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Ngaglik, Sambu tahun ajaran 2010/2011?”

D. Tujuan Penelitian

Sebuah tindakan pasti memiliki tujuan, begitu pula dengan penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui apakah metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Ngaglik, Sambu pada tahun ajaran 2010/2011.”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diperoleh dari PTK antara lain:

1. Bagi Guru
 - a. Ditemukan strategi pembelajaran yang tepat, tidak konvensional, tetapi bersifat variatif.
 - b. Proses belajar mengajar pengetahuan sosial tidak lagi monoton.
2. Bagi Siswa
 - a. Dapat mengaktifkan siswa dalam mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok.

- b. Dapat meningkatkan keberanian siswa mengungkapkan ide, pendapat, pertanyaan dan saran.
3. Bagi sekolah
- a. Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatnya prestasi hasil belajar siswa
 - b. Meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru
 - c. Mewujudkan pembelajaran efektif di sekolah.