

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting bagi semua orang dari pendidikan itu sendiri dapat menumbuhkan dan mewujudkan yang akan dicita-citakan. Pendidikan tidak akan pernah selesai dan berhenti sepanjang hidup didunia ini. Berbagai informasi yang didapatkan dari pendidikan sehingga kita dapat mengembangkan dan memanfaatkan segala hal untuk generasi yang lebih maju. Melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan dan mendapatkan segala ilmu tentang kehidupan serta menjadi faktor utama mengembangkan prestasi siswa dalam segala hal. kenyataannya banyak proses pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar belum mampu memberikan kesan mendalam terhadap materi yang di ajarkan oleh Guru salah satu contoh metode konvensional. Guru harus berfikir kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar mendapatkan suasana menyenangkan dan menumbuhkan kemampuan siswa secara optimal. Guru tidak diperbolehkan hanya sebatas mengajar saja akan tetapi mengajar dengan hati agar menjadi penguat peran guru itu sendiri, memudahkan guru dalam memahami siswa dan dapat memecahkan masalah yang dialami siswa. Pendidikan moral khususnya perlu diterapkan apapun caranya dan sangat ditekankan pada pendidikan sekolah dasar. Peran guru sangat penting bagi para peserta didik dari pendidikan moral, materi, agama yang luas dan lain sebagainya hal tersebut dilakukan di SDIT Nur Hidayah Surakarta yang akan dilakukan penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas III SDIT Nur Hidayah pada tanggal 4 Januari 2016 menyatakan permasalahan yang terjadi pada saat ini adalah siswa belum begitu memahami dengan baik pembelajaran IPS guru menganggap materi kelas III masih abstrak bagi siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa dikarenakan dalam pembelajaran masih diterapkan metode yang konvensional. Guru seharusnya memberikan suatu inovasi baru dalam pembelajaran tidak hanya membacakan dan memberikan soal dan hal ini berkaitan dengan pembelajaran IPS, perlu pemantapan materi yang khusus dengan mengenal lingkungan lebih banyak. Perlunya menumbuhkan pandangan

siswa yang luas dan menyenangkan sehingga siswa lebih mendalami materi. Menurut Jarolim (dalam Susanto: 141) menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat dimana ia tinggal. Strategi pembelajaran yang tepat dan perilaku Guru adalah usaha yang maksimal dalam memberikan penyampaian materi yang berbeda serta menyenangkan.

Strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu Strategi *Mind Mapping* dengan *Teams Games Tournament* (TGT). Strategi *Mind Mapping* berkaitan, membantu otak membuat lompatan pengetahuan dan imajinasi besar melalui asosiasi (Buzan 2007: 60). *Mind mapping* membantu kita belajar, menyusun, menyimpan sebanyak mungkin informasi, mengelompokkannya dengan cara alami, memberi kita akses mudah dan langsung (ingatan yang sempurna pada apapun yang kita pelajari). Strategi *Mind Mapping* sangat membantu siswa dalam menumbuhkan imajinasi mereka dan melatih mereka untuk memikirkan hal-hal yang luas. Strategi ini dapat dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran dengan yang lain dalam mengembangkan imajinasi mereka. Maksud dari mengembangkan imajinasi yaitu tidak hanya bertumpu pada satu hal saja akan tetapi memikirkan bagian-bagian yang lain secara luas. Contohnya saja pada materi jenis-jenis pekerjaan pada pembelajaran IPS, pada pekerja tukang mebel dalam tukang mebel yang dihasilkan apa saja? Dan bagaimana cara membuat dan juga alat-alat dan bahan apa saja yang digunakan, dijual kemana saja?. Dari hal tersebut siswa dapat berfikir global dan mencerdaskan siswa.

Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi yang dilakukan oleh banyak siswa secara berkelompok dan diberikan pertanyaan-pertanyaan. Menurut Silberman (2007: 158), Teknik ini menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas. Strategi ini dilakukan berkelompok dibutuhkan kerjasama yang baik dan menumbuhkan cara berfikir siswa yang cepat dan tepat, khususnya saat berusaha mendapatkan nilai terbaik

dari kelompok lain, siswa cenderung termotivasi dan fokus. dengan begini strategi *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa menghilangkan rasa jenuh dikelas dan membuat siswa aktif dalam mengikuti materi yang diajarkan.

Strategi Pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing tidak bisa menentukan strategi mana yang lebih baik dalam menerangkan materi pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, perlunya perbandingan dalam penerapan yang menggunakan strategi Mind Mapping dengan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “STUDI KOMPARASI ANTARA STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, hasil belajar IPS siswa cenderung rendah dikarenakan pandangan siswa masih abstrak.
2. Siswa sulit memahami materi yang diajarkan..
3. Guru merasa kebingungan dalam menentukan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran IPS.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman, oleh karena itu untuk mendukung hasil lebih baik perlu dibatasi ruang lingkup masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan strategi pada pembelajaran ini dibatasi hanya dua strategi yaitu strategi *Mind Mapping* dan *Teams Games Tournament*.

2. Masalah pembelajaran yang diteliti sebatas pada hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan strategi *Mind Mapping* dan *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Materi pelajaran IPS Jenis-jenis Pekerjaan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Salah satu aspek yang penting dalam suatu penelitian adalah membuat rumusan masalah yang akan ditulis, maksudnya agar memperjelas dan mempermudah dalam mengkaji apa yang ada didalamnya. Rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi *Mind Mapping* dengan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun ajaran 2015/2016 ?
2. Manakah yang lebih baik, hasil belajar siswa yang menerapkan strategi pembelajaran *Mind Mapping* dibandingkan dengan yang menerapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun ajaran 2015/2016 ?

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

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi *Mind Mapping* dengan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui hasil belajar yang lebih baik antara penerapan strategi *Mind Mapping* dengan penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun ajaran 2015/2016.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan pengajaran yang berbeda terhadap pembelajaran IPS terutama untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan Strategi Mind Mapping dengan Strategi Teams Games Tournament (TGT)

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru, sebagai bahan masukan guru bahwa menggunakan Strategi yang digunakan dapat, menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan untuk siswa, dan dapat membantu siswa meningkatkan daya pikir dan daya asah siswa dalam proses belajar didalam kelas.
- b. Bagi Kepala Sekolah, Memberikan masukan yang baik dan positif dalam rangka meningkatkan mutu pengajaran yang berbeda terhadap siswa dan lebih kreatif sehingga mutu pendidikan akan lebih memiliki kualitas yang baik.
- c. Bagi peneliti dan calon guru, mempersiapkan diri dalam menghadapi permasalahan yang akan dihadapi di dunia pendidikan dan lingkungan sekitar.