

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang diinginkan. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman. Salah satu faktor peningkatan mutu dilihat dari proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif yaitu ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, baik fisik, mental maupun emosi. Salah satu upaya guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif. Dalam menerapkan pembelajaran inovatif guru sebaiknya menggunakan model, metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar.

Kegiatan pra riset dilakukan pada hari Senin, 12 Desember 2011. Berdasarkan kegiatan ini diperoleh hasil bahwa permasalahan yang terjadi di kelas V semester II SD N 03 Jatipurwo, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar saat ini adalah rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena menggunakan metode yang kurang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran IPS. Metode yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar adalah metode ceramah dengan pola konvensional. Hal ini dibuktikan dari

hasil ulangan harian IPS, dengan rata-rata nilai 62. Sedangkan siswa yang tuntas belajar hanya 4 siswa dari 16 siswa (25%). Padahal diharapkan 80% siswa mencapai nilai KKM yaitu 75.

Rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya: (1) Pembelajaran bersifat satu arah siswa kurang aktif dan berinteraksi sehingga siswa menjadi bosan, (2) materi terlalu banyak membuat tingkat ketertarikan siswa lemah, (3) siswa tidak bisa menemui bukti autentik secara riil dari materi yang dipelajari, (4) rendahnya motivasi belajar siswa. Dibutuhkan perbaikan dalam pembelajaran IPS yang dapat mendorong siswa secara keseluruhan agar terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan-permasalahan atau kendala-kendala tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran IPS.

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). TGT memiliki beberapa kelebihan menurut pendapat para ahli. Menurut Tukiran Taniredja (2011: 72) menyebutkan bahwa siswa memiliki kebebasan mengemukakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri meningkat yang berpengaruh pada motivasi belajar siswa bertambah; Kiranawati (2007) dalam Restika Parendrarti 2009. Dan dalam <http://naidra.student.fkip.uns.ac.id/?p=375> menjelaskan aktivitas TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Untuk itulah penulis tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V Semester II SD N 03 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun pelajaran 2011/2012”.

B. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan judul di atas sangat luas. Agar permasalahan yang dibahas dapat fokus dan jelas, maka harus dibatasi. Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup dan fokus pada masalah sebagai berikut:

1. Penyelidikan dibatasi di SD N 03 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar khusus kelas V, dan tidak berlaku pada kelas dan sekolah lain.
2. Penulis meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran TGT dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, jadi tidak berlaku pada mata pelajaran lain.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS bagi siswa kelas V

semester II SDN 03 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012??".

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan: Untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas V semester II SD N 03 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2011/2012.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi model pembelajaran TGT sebagai model pembelajaran yang inovatif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di masa datang.
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya yang relevan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
 - 2) Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.

3) Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

1) Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

2) Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

3) Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

c. Manfaat bagi sekolah

1) Sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif

2) Memberikan sumbangan yang positif khususnya dalam penghilangan kesan bahwa mata pelajaran IPS itu membosankan.