**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Sekolah dasar adalah Institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar yang mendasari proses pendidikan selanjutnya. Pendidikan ini diselenggarakan untuk anak-anak yang telah berusia tujuh tahun dengan asumsi bahwa anak usia tersebut mempunyai tingkat pemahaman dan kebutuhan pendidikan yang sesuai dengan dirinya.

Pendidikan dasar memang diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi anak didik melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran ips.

Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Undang-undang No 14 tahun 2005, tentang Guru dan Dosen bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Keberhasilan pendidikan merupakan harapan bagi pemerintah, masyarakat, dan orang tua pada umumnya. Keberhasilan pendidikan sangat diharapkan mengingat dapat menghasilkan generasi yang akan meneruskan pembangunan di masa yang akan datang.

Siswa diharapkan mempunyai kemampuan yang sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi disertai dengan rasa tanggung jawab, moral yang baik, berbudi pekerti luhur, serta sikap-sikap yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat menjadi panutan bagi generasi-generasi penerus di masa yang akan datang, sehingga siswa dapat mengembangkan bakat, minat, serta melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan istilah lain dari “*Social studies*“ yang berasal dari bahasa Inggris yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Ilmu pengetahuan sosial. IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bila dilihat dari pengertiannya, IPS berbeda dengan ilmu sosial. IPS berusaha mengintegrasikan bahan/materi dari cabang-cabang ilmu tersebut dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Sedangkan ilmu sosial *(social science)* ialah ilmu yang mempelajari aspek-aspek kehidupan manusia yang dikaji secara terlepas sehingga melahirkan suatu bidang ilmu.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang diinginkan maka diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu upaya untuk merubah cara mengajar guru yaitu mengubah cara pandang guru terhadap mengajar dan belajar .Mengajar menurut pandangan lama adalah proses pemberian pengetahuan dan prosedur kepada siswa,dimana pandangan ini berimplikasi terhadap cara belajar siswa yang hanya dan menghapalkan langkah-langkah pemecahan sebuah persoalan. Belajar menurut pendekatan kontemporer proses interaksi individu dengan lingkungannya dengan meliatkan fisik, mental, dan emosional, hingga siswa memperoleh sejumlah pengalaman yang bermakna (kontruktivisme). Salah satu pendekatan mengajar yang sesuai dengan pandangan ini adalah model pembelajaran *teams games tournament (TGT).*

*Teams games tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di kembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa di tempatkan dalam satu kelompokyang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dang tinggi. Komposisi ini di catat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus di ubah. Dalam TGT setiap anggota di tugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka di uji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda,2011).

Permasalahannya kondisi siswa di pembelajaran transportasi seringkali didominasi oleh kegiatan menulis, mencatat, mendengarkan guru menerangkan, membaca buku. Semua itu adalah aktivitas yang dilakukan oleh otak kiri saja sehingga siswa sering merasa bosan untuk belajar dan kurang memiliki inisiatif untuk aktif secara individu maupun berkelompok.

Problem lainnya juga nampak pada sebuah momen pembelajaran seringkali jika guru memanggil siswa untuk tampil di depan kelas pemandangan yang terjadi nyaris selalu ada dua kondisi yang muncul yaitu ada siswa yang dengan mudah dipanggil maju ke depan kelas, sebaliknya banyak siswa yang selalu sulit untuk memberanikan diri tampil ke depan kelas. Hal lain lagi yang sering terlihat para siswa kurang terkondisi dalam keadaan bahwa tiap individu siswa memiliki peluang yang sama untuk dilibatkan secara aktif, seharusnya tidak melulu para siswa yang pandai saja yang aktif tetapi siswa lainnya pun dapat berperan lebih aktif dari biasanya. Untuk itu perlu dipikirkan model pembelajaran yang memungkinkan semua siswa aktif seperti beberapa model pengelompokkan yang telah banyak kita kenal.

Model pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui ceramah-ceramahnya menyampaikan sejumlah informasi/materi pelajaran yang sudah disusun  secara sistematis mengkondisikan siswa dalam tingkat partisipasi yang rendah serta siswa sering berada dalam situasi tertekan yang berakibat pada tidak optimalnya pemusatan perhatian pada kemampuan yang harus dikuasainya menjadi rendah termasuk juga aktivitas belajar yang kurang menantang siswa untuk melakukan kerja yang maksimal.  Dan kalau hal ini terus berlanjut maka tujuan pengajaran IPS yang telah disampaikan di atas tidak dapat tercapai.

Selain itu, hal yang menjadi hambatan selama ini adalah pembelajaran IPS oleh guru  seringkali dikemas dengan cara yang konvensional atau tradisional yang selalu melaksanakan rutinitas yang cenderung mengendapkan kreativitas serta seperti menutup mata terhadap perkembangan IPTEK yang sebenarnya memberi kemudahan dalam konteks penyampaian materi pelajaran, namun semua itu seperti terabaikan begitu saja. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat para siswa,

Dari semua kejadian di atas sehingga pada akhirnya siswa mendapatkan rata-rata nilai yang kurang dari KKM yaitu sebesar 77 dari yang telah ditentukan.

Untuk itulah diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong terciptanya pembelajaran IPS pada materi transportasi yang menggunakan Model Pembelajaran *Teamas Games Tournament* agar pembelajaran lebih berkualitas yang berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, Masalah tersebut dijabarkan lagi dalam identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran seringkali didominasi oleh kegiatan menulis, mencatat, mendengarkan guru menerangkan, dan membaca buku.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS
3. Rendahnya nilai rata-rata pelajaran IPS siswa
4. Pembelajaran IPS oleh guru  seringkali dikemas dengan cara yang konvensional atau tradisional.
5. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat para siswa
6. Model pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui ceramah.
7. **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang penulis ambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan materi transportasi di kelas IV SDN Pasirluhur Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Mengenal Perkembangan Transportasi Serta Pengalaman Menggunakannya dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IV SDN Pasirluhur Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung?
3. Apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa kelas IV SDN Pasirluhur Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung setelah menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada proses pembelajaran Mengenal Perkembangan Transportasi Serta Pengalaman Menggunakannya?
4. Bagaimana kegiatan belajar ips siswa kelas IV SDN Pasirluhur Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung ketika mengikuti proses pembelajaran Mengenal Perkembangan Transportasi Serta Pengalaman Menggunakannya dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*?
5. **Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)*? untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal perkembangan transportasi serta pengalaman menggunakannya IV SDN Pasirluhur Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung ketika mengikuti proses pembelajaran perkembangan transportasi transportasi serta pengalaman menggunakannya dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)*

Sedangkan secara khusus bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana hasil belajar ips siswa kelas IV SDN Pasirluhur setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran perkembangan transportasi transportasi serta pengalaman menggunakannya
2. Mengetahui bagaimana keadaan belajar ips siswa kelas IV SDN Pasirluhur setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran perkembangan transportasi transportasi serta pengalaman menggunakannya
3. **Manfaat Penelitian**
4. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan dapat menembahkan wawasan dan kekayaan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran IPS melalu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT).*

1. Manfaat Praktis
2. Bagi siswa, dengan ikut terlibat langsung akan meningkatkan minat, motivasi, dan aktiv. Perhatian siswa dan bertambahnya pengalaman baru dalam pembelajaran perkembangan transportasi transportasi serta pengalaman menggunakannya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan data atau informasi tentang ketepatan   
   penggunaan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dalam memecahkan masalah untuk mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan di tingkat kelas.

Bagi guru, dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran

1. **Definisi Operasional**

Untuk mengarahkan peneliti pengambilan data maka perlu adanya batasan operasional dalam penelitian, yakni :

1. Hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa dilakukan test terhadap materi tertentu.
2. Ilmu pengetahuan sosial adalah keseluruhan aspek tentang alam dan manusia yang merupakan kesatuan cabang ilmu-ilmu sosial.
3. Transportasi adalah kegiatan pergerakan manusia atau perpindahan manusia dan barang pada ruang dan waktu tertentu. Atau sesuatu yang dikembangkan manusia mulai dari zaman purba sampai terus dikembangkan saat ini.
4. *Teams games tournament (TGT)* adalah sebuah model pembelajaran dimana murid yang sudah berkelompok memainkan sebuah permainan dengan kelompok yang lain untuk memperoleh skor tertinggi bagi kelompok mereka masing-masing. Permainan dalam bentu quiz menggunakan kartu bernomor.