**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Terkadang orang yang pendidikannya rendah memiliki tingkat kehidupan yang rendah juga jika tidak didukung oleh keluarga yang baik dan sejahtera.

Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional di katakan 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 spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam dunia pendidikan peran seorang guru sangatlah penting karena menjadi pengajar sekaligus pendidik bagi muridnya. Mengajar merupakan hal yang sangat rumit. Sebelum melakukan proses pembelajaran seorang guru harus terlebih dahulu merencanakan proses pembelajaran tersebut seperti pembuatan program tahunan, pemetaan, RPP, silabus, dan lain-lain.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan dan mewujudkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pengembangan potensi tersebut bisa dimulai dengan menumbuhkan keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik. Selain itu pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik yaitu manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, sehat jasmani dan rohani, sebagaimana tercantum dalam Undang–undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 tentang fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional, yaitu :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pihak pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2006:61). Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru, lingkungan, orang tua, teman peserta didik, kurikulum dan lain-lain. Tetapi yang paling berpengaruh pada proses pembelajaran adalah guru dan peserta didik. Dimana pada proses pembelajaran guru dituntut untuk mengeluarkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk diberikan kepada peserta didiknya. Guru harus dapat menyesuaikan antara bahan ajar dengan metode pembelajaran agar murid dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Dalam suatu proses belajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Metode pembelajaran yang dipergunakan oleh seorang guru sangat besar peranannya terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode dan proses pembelajaran akan menjelaskan makna kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. (Sagala, 2010:173) mengemukakan bilamana pengajar tidak mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam pikiran peserta didiknya untuk mengetahui sesuatu, kiranya diapun tidak akan dapat memberi dorongan yang tepat kepada mereka yang sedang belajar. Para murid akan mudah melupakan pelajaran yang diterimanya, jika pengajar tidak memberikan penjelasan yang benar dan menyenangkan. Dalam pikiran murid tidak terjadi gerak proses belajar, kalau hal baru dalam materi pelajaran itu disajikan secara tidak jelas. Sejalan dengan hal itu ia menjelaskan bahwa keberhasilan seorang pengajar akan terjamin, jika pengajar itu dapat mengajak muridnya mengerti suatu masalah melalui semua tahap proses belajar, karena dengan cara begitu murid akan memahami hal yang diajarkan.

Maka dari itu pengajar harus dapat menggunakan metode-metode dan pendekatan mengajar yang dapat menjamin pembelajaran berhasil sesuai dengan yang direncanakan. Guru sebagai ujung tombak dalam pembelajaran harus pandai menggunakan metode pendidikan dan model pembelajaran yang relevan. Disini guru dituntut berperan aktif dan kreatif guna mencapai perkembangan baru dunia pendidikan.

Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Di mana dalam interaksi tersebut terdapat beberapa macam arah komunikasi antar peserta didik dan guru, yaitu komunikasi satu arah, komunikasi dua arah dan komunikasi multi arah. Berikut gambar interaksi peserta didik dan guru pada proses pembelajaran.

**Guru**

**Guru**

**Guru**

**Siswa**

**Siswa**

**Siswa**

**Siswa**

Gambar 1.1.

Komunikasi satu arah, komunikasi dua arah, komunikasi tiga arah.

(Sudjana,2005)

Dalam pembelajaran yang bernuansa komunikasi satu arah, penyampaian pesan berlangsung hanya satu arah dari guru ke siswa dalam suasana seperti ini guru mendikte dan siswa pasif menerima pelajaran dari guru. Hasilnya akan tercipta suasana pembelajaran “*teacher centered.”* Berbeda dengan suasana pembelajaran komunikasi dua arah, dalam komunikasi belajar seperti ini guru berdialog dengan siswa secara aktif, suasana seperti ini disebut juga pembelajaran yang bernuansa “*student centered.”* Yang terakhir adalah komunikasi multi arah, komunikasi ini terjadi antara guru dengan semua siswa dan diantara sesama siswa saling bertukar pendapat sehingga memunculkan gagasan baru.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan subjek materi dalam dunia pendidikan di negara kita yang diarahkan bukan hanya kepada pengembangan penguasaan ilmu-ilmu sosial, tepai juga sebagai materi yang dapat mengembangkan kompetensi dan tanggung jawab, baik sebagai individu, sebagai warga masyarakat maupun sebagai warga dunia.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Untuk menghadapi tantangan berat tersebut, peserta didik dituntut untuk memiliki kecakapan hidup (*lifeskill)*. Dimana peserta didik perlu untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan nyata. Sebagaimana tercantum dalam kurikulum 2006, yaitu :

1. Kecakapan personal
2. Kecakapan sosial
3. Kecakapan intelektual
4. Kecakapan vokasional

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya. Selain itu sesuai dengan tujuan IPS yang tercantum dalam kurikulum KTSP pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/ MI, yaitu:

* 1. Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia
	2. Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia
	3. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya
	4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
	5. Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

Pada saat ini pembelajaran IPS di SD Negeri Sirnagalih Kabupaten Sumedang masih berorientasi pada guru (*teacher centered*) dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru saja tanpa melibatkan peserta didik dan hanya terjadi komunikasi satu arah. Dalam hal ini peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk menggali pengetahuannya sendiri. Seharusnya, peserta didik dituntut untuk menggali pengetahuannya sendiri untuk mengasah kemampuan berfikirnya.

Dewasa ini sedang dikembangkan bermacam-macam model pembelajaran yang bertujuan untuk menolong para guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Model pembelajaran sangat berguna untuk guru karena memudahkan guru untuk menentukan apa yang harus dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal adalah model *Cooperative Learning* dengan menggunakan metode *Teames Games Tournament*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengangkat judul mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa kelas V SDN Linggar 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan apa yang telah peneliti alami selama observasi di SD Negeri Linggar 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung, bahwa pada umumnya pembelajaran IPS SD Negeri Linggar 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung sampai saat ini dirasakan masih bersifat konvensional dan kurang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, minat belajar, kreatifitas serta berfikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari penulis sebagai observer, yaitu :

1. Memilih sumber mata pelajaran masih terbatas dari buku teks saja
2. Penyampaian materi IPS lebih banyak menggunakan metode ceramah
3. Tidak adanya penggunaan media dalam pembelajaran IPS
4. Adanya anggapan dari peserta didik bahwa pendidik merupakan satu-satunya sumber belajar
5. Siswa besifat pasif dalam proses pembelajarannya
6. Adanya anggapan bahwa mata pelajaran IPS membosankan dan tidak menyenangkan.
7. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teames Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dalam Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa Kelas V SD Negeri Linggar 01?”

Secara lebih khusus perumusan masalah penelitian ini dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teames Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dalam Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa Kelas V SD Negeri Linggar 01?”
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teames Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dalam Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa Kelas V SD Negeri Linggar 01?”
3. Apakah melalui penerapan model *Cooperative Learning t*ipe *Teames Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa Kelas V SD Negeri Sirnagalih?
4. **Tujuan Penelitian**
5. Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri Linggar 01 dengan menggunakan metode *Cooperative Learning t*ipe *Teams Games Tournament* pada Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

1. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran mengenai perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teames Games Tournament* dalam Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa Kelas V SD Negeri Linggar 01*.*
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teames Games Tournament* dalam Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa Kelas V SD Negeri Linggar 01.
3. Untuk mengetahui gambaran tentang hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teames Games Tournament* pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siswa Kelas V SD Negeri Linggar 01.
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk guru, siswa, sekolah maupun peneliti. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

* 1. Bagi Guru
	2. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran di kelas.
	3. Memberikan informasi serta gambaran tentang penggunaan metode *Cooperative Learning t*ipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran IPS.
	4. Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS.
	5. Memperbaiki proses pembelajaran di kelas.
	6. Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam mengatasi masalah pembelajaran IPS.
	7. Bagi Siswa
1. Meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
2. Meningkatkan kerjasama antar anggota kelompok.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada pokok bahasan tentang pekerjaan.
4. Mengasah otak siswa
5. Memberikan anggapan siswa bahwa belajar IPS itu tidak membosankan
6. Membuat siswa aktif dan kreatif.
	1. Bagi Sekolah

Memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan kearah lebih baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

* 1. Bagi Peneliti
1. Mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
2. Mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
3. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran mengenai hal-hal yang dimaksudkan dalam penelitian ini maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tornament (TGT)***

Sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (diterjemahkan Nurulita, 2009:166-167) bahwa komponen-komponen utama dalam Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diantaranya : (1) Presentasi Kelas, (2) Belajar Kelompok, (3) Games (permainan), (4) Tournament (Pertandingan), (5) Rekognisi Kelompok. Dimana Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok dengan model pertandingan sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajrannya. Di dalam model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (untuk selanjutnya disebut Pembelajaran Kooperatif TGT) ini juga terdapat langkah-langkah dalam penerapannya yaitu: Penyajian Kelas, Belajar Kelompok, Games/Tournament akademik, dan Rekognisi kelompok.

1. **Belajar dan Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang sangat erat. Proses pembelajaran tidak akan terjadi, jika tak ada proses belajar. Namun, tidak berarti sebaliknya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak harus selalu melalui proses pembelajaran. Sesuai dengan pengertian belajar yang diungkapkan oleh (Sagala,S 2010:13), belajar adalah sebagai suatu proses di mana seseorang berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Banyak hal yang bisa diperoleh dan dipelajari dari pengalaman sendiri, bisa dimana saja dan kapan saja.

Belajar akan lebih terarah dan terkendali jika adanya proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arthur T. Jersild (Sagala, S 2010:12), belajar adalah *“modification of behavior through experience and training”* yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan.

Belajar adalah pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku. Dilihat dari pengertian belajar dari pendapat ahli, bahwa belajar akan lebih terarah, terencana dan terkendali apabila melalui pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat dua orang yang berperan aktif yaitu guru dan peserta didik, dimana guru berperan sebagai orang yang mengajar dan peserta didik berperan sebagai orang yang belajar.

1. **Hasil Belajar**

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat nilai hasil belajar peserta didik. Hasil belajar diartikan sebagai hasil ahir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) dengan mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dan identik dengan pemberian nilai, yang dimana ada ketentuan-ketentuan tertentu.